

GRAAL

Le magazine des jeux de l'imaginaire

Spécial Magie

AD & D, RuneQuest, Cthulhu

C. RENAUD · 88

M 4749 - 8 - 25,00 F
3794749025000 00080

N°8



sommaire

Et bien voici ce numéro spécial magie annoncé le mois dernier. J'ose espérer qu'il transfigurera vos vacances comme par un coup de baguette magique. En tout cas nous avons tout fait pour : "A l'aube du millième matin" vous entraine à la suite des plus grands alchimistes du Verbe tandis qu'"Une vie de mage" évoque la place de vos magiciens au sein d'une société organisée ; deux articles plus techniques sur AD&D et RuneQuest viennent compléter ce panorama ainsi qu'une ou deux petites choses que je vous laisse découvrir. Et si vous avez jamais rêvé de jouer une sorcière, vous allez être servi...
Page 20 nous vous proposons un questionnaire : renvoyez-le nous si vous voulez voir GRAAL s'améliorer dans le sens que VOUS souhaitez. Et dans la foulée, glissez aussi un beau bulletin d'abonnement dans l'enveloppe...

Bonnes vacances.

S.O.

PS : GRAAL aussi souffle un peu durant l'été : prochain numéro le 15 septembre.

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 8. Mensuel. Juillet - Août 1988.** Publié par SOCOMER éditions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier **Maquette** : Olivier Massebeuf **Chroniqueurs** : Alexandre Aubard, Marc Dodinot, Christophe Dubreuil, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Alexis Lang, Richard Lebon, Vincent Le Moing, Nicolas Loubier, Luc Masset, Philippe Rio, Michel Rodriguez, Eric Usher, Frédéric Vinzent, Gilles Weber. **Illustrateurs** : Didier Baudry, Xavier Duvet, Grabuge, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap. **Couverture** : Cyril Renaud **Diorama** : Poly et Stirène **Photos** : Philippe Plantrose **Promotion et publicité** : Bruno Ligonie **Distribution** : NMPP **Routage** : Publi-Routage **Photogravure** : Alexandre Compo et EFA Paris, SPM Montreuil **Impression** : MAURY, Malesherbes **Dépôt légal** : Juin 1988 **Commission paritaire** : 69630

QUATRIEME COUPE D'EUROPE DE JEU D'HISTOIRE

Les 21 et 22 mai dernier avait lieu la Quatrième Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire avec Figurines. Plus de 50 joueurs issus des qualifications nationales en Grande-Bretagne, RFA, Belgique, Hollande, France, Italie, Irlande du Sud, Ulster et Espagne se sont déplacés pour s'affronter sur les thèmes Antique (en 15 mm, utilisant la règle Wargamer Research Group 7° édition), Médiéval (25 mm, règle WRG 6° édition) et Napoléonien (25 mm, règle Newbury Fast Play). Les organisateurs (les Grandes Compagnies de l'Est Parisien et la toute nouvelle Confédération Européenne de Jeux d'Histoire maintenant reconnue par les pays participants) avaient invité de nombreux professionnels du jeu dont Jeux Actuels, Jeux de Guerre Diffusion, Remark, Armaggedon, GRAAL et le fabricant de figurines anglais Newbury. De nombreux visiteurs ont pu s'initier au jeu avec figurines sur les tables de démonstration ou admirer de superbes dioramas (dont une forteresse de 70 cm de hauteur truffée de passages secrets. Quant aux classements, on peut pousser un joyeux cocorico car la France a obtenu de très bons résultats, malgré un Général mis en déroute sur un jet de dé improbable.

En napoléonien		En Médiéval		En Antique	
1° Wassif (GB)	17 points	1° Houston (Ulster)	18 points	1° Del Cerro (France)	16 pts
2° Fortmann (RFA)	15 points	2° Kronke (RFA)	16 points	2° Dare (GB)	15 pts
3° Raguet (France)	14 points	3° Lebrun (France)	16 points	3° Stovell (GB)	14 pts

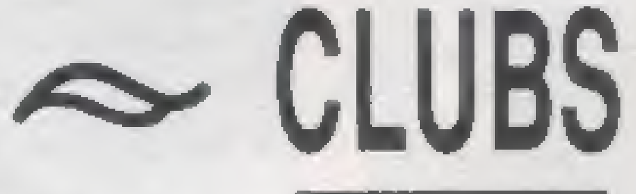
Et en classement par équipes, les 2 premiers sont des français talonnés par l'équipe de Grande Bretagne : 1°Cosson / Lebrun / Vivier // 2°Delcerro / Blanc / Hespel // 3°Stovell / Chapell / King

CALENDRIER

3 et 4 Septembre, Paris : Coupe de France Antique et Médiévale à la Mairie du XVI°. La règle utilisée est "Charges" disponible auprès de la CCFJH. Contactez J-B Vincent, 10 villa d'Este, Tour Atlas apt 2307, 75648 Paris cedex. Tél : 45-86-70-49.

12 et 13 Novembre, Chamalières : 2° Trophée Vercingétorix organisé par l'Association de Jeu Chamalièroise. Le tournoi se jouera en 1400 points "Charges", règle que vous pouvez aussi vous procurer en la commandant à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Pour le tournoi, contactez J-M Donnat, La Tuilerie, 63230 Pontgibaud.

25 et 26 Février 1989, Grenoble : 2° Coupe de la FFJH en 2 poules (Antique et Médiéval) sur la 7° WRG en 1600 points. Seule modification, les listes d'armées parues dans "Le Messager" pourront être jouées. Contactez Alain Roudil, 74 Ave de la République, 38170 Seyssinet. Tél : 76-21-48-68.



CLUBS

NANTERRE

Après avoir passé nombre de tests initiatiques avec succès (test de la baignoire, de la roue, manger de crapeaux et causette d'une heure avec la concierge!), vous aurez acquis le statut de membre du club **Le Manoir de l'Aurore**. Ces courageux rôlistes sévissent tous les samedi A-M. La cotisation est de 50 frs par an et ils sont à la recherche de meneurs de jeux ainsi que d'autres joueurs. Si vous n'êtes pas rebutés par les horribles épreuves qui vous attendent, alors appelez le 47-84-92-01. Ou écrivez à : Association "MIEUX VIVRE" Résidence des IRIS, 92000 NANTERRE.

ALSACE

Le **Cercle Ludique Alsacien de Stratégie** (CLAS) et la boutique **Philibert** organisent un Grandeur Nature "d'ordre médiéval du type fantastique". Du samedi 30 juillet midi au dimanche 31 à midi, vous pourrez, avec des costumes et des armes fournis, vous amuser comme des petits fous. Tout ça pour seulement 200 frs. Pour vous inscrire, contactez la boutique Philibert au 12 rue de la Grange, 67000 STRASBOURG. Ou téléphonez au 88-32-65-35.

PARIS

L'association **BALANOI** organise un week-end **AMIRAUTE** vers Septembre-Octobre. Fait original, le même thème sera joué 2 ou 3 fois pour comparer les différentes stratégies. Les équipes seront composées de 2 Amiraux et tout sera géré par ordinateur (programme créé par Alain Borrel). Deux douzaines d'Amiraux sont requis. Pour tous renseignements, contactez rapidement A. Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris. Tél : 43-58-53-94.

PARTHENAY

Le **FLIP**, Festival Ludique International de Parthenay, se déroulera du 9 au 17 juillet. Le programme des festivités est le suivant :

9 et 10-6 : tournois de JdRs et Wargames avec une exposition de figurines, des wargames solo aussi ; le tout organisé par le club *Stratèges et Maléfices*.

9 au 11-6 : Grandeurs Natures par les Semaines de l'Hexagone : le jeu de Calgut (grand secret révélé aux initiés seulement).

Le 12-6 : Un Diplomatie médiéval GN.

Le 13-6 : Les Nuits de Ludos, Shanghai 1927 en GN

Les 16 et 17-6 : Le clou du FLIP : Paradoxes (l'association) organise un GN médiéval-fantastique qui est la suite du GN de l'année dernière. En plus de tout ça, si vous n'êtes pas épuisés par toutes ces activités, vous pourrez aussi vous inscrire aux nombreuses Murder Parties qui auront lieu tout au long du Festival.

TOULON

Les 15, 16 et 17 juillet, aura lieu le **Sixième Tournoi France-Sud Open** (organisé par le Comité du même nom). Consacré aux **JdRs** et aux **Jeux d'Histoire** avec figurines (15 mm, règle Newbury Fast Play), ce tournoi accueille environ 300 joueurs et 500 visiteurs. A noter que pour la première fois, il est étalé sur 3 jours pour pouvoir faire des démonstrations et des mini-tournois sans être restraint par une durée trop courte. Pour tout renseignement, écrivez ou téléphonez au Comité France-Sud Open, 5 rue Pierre Corneille, 83100 Toulon. T: 94-62-14-45.

MINITEL

Si vous tapez **36-14 HEXALOR** ou **36-15 AKELA** sur votre minitel, vous verrez apparaître plein de bonnes choses sur le jeu de rôle, sur les magazines (notre BAL : GRAAL MAG), sur les clubs et associations,etc...

Si maintenant vous tapez **36-15 J2001**, vous constaterez que ce serveur est enfin opérationnel. Après moult péripéties avec les TELECOM, vous aurez enfin accès aux diverses rubriques qui sont pleines d'indications utiles sur le JdR, d'idées de scénarios, de jeux, une section wargames, une section micro-informatique, etc... Bref, à vos claviers et allez y jeter un œil ; après tout, ça ne coute que 0,98 franc la minute.

GRANDEURS NATURES

L'été est maintenant là. Les GN pullulent. D'ailleurs le mois dernier, la plupart des news étaient consacrées aux GN. Comme ce mois-ci.

TOURS

Les 27 et 28 août aura lieu un GN au thème "Maléfices 1920" organisé par le club **Hommes et Démons**. Les inscriptions seront closes le 25 juillet. Vous pouvez écrire à S. Berthier, 7 rue Aristide Briand, 37510 Ballan-Miré ou vous rendre à la boutique **Le Joker d'As** à Tours, 6 place de la Résistance.

SEMAINES DE L'HEXAGONE

Chaque année, en juillet et en août, les Semaines nous concoctent des tournois, des GN, des JdR, des wargames, et bien d'autres choses, répartis sur juillet et août.

JUILLET

A **Rennes** tout d'abord, des tas d'invités de marque sont attendus : Duccio Vitale qui présentera MAI 68 et aménera toute la gamme des jeux REXTON y compris des nouveautés et des projets personnels non-encore publiés. On espère aussi François Nedelec (EMPIRE GALACTIQUE et AVANT CHARLEMAGNE). Les Wargamers seront particulièrement comblés avec la venue de Benoît Marconnet (Monsieur Amirauté) et une véritable cohorte de membres du Cercle de Stratégie. La **Guilde de Bretagne** sera là avec ses Grandeurs Natures. Et tous les copains de l'année dernière.

AOUT

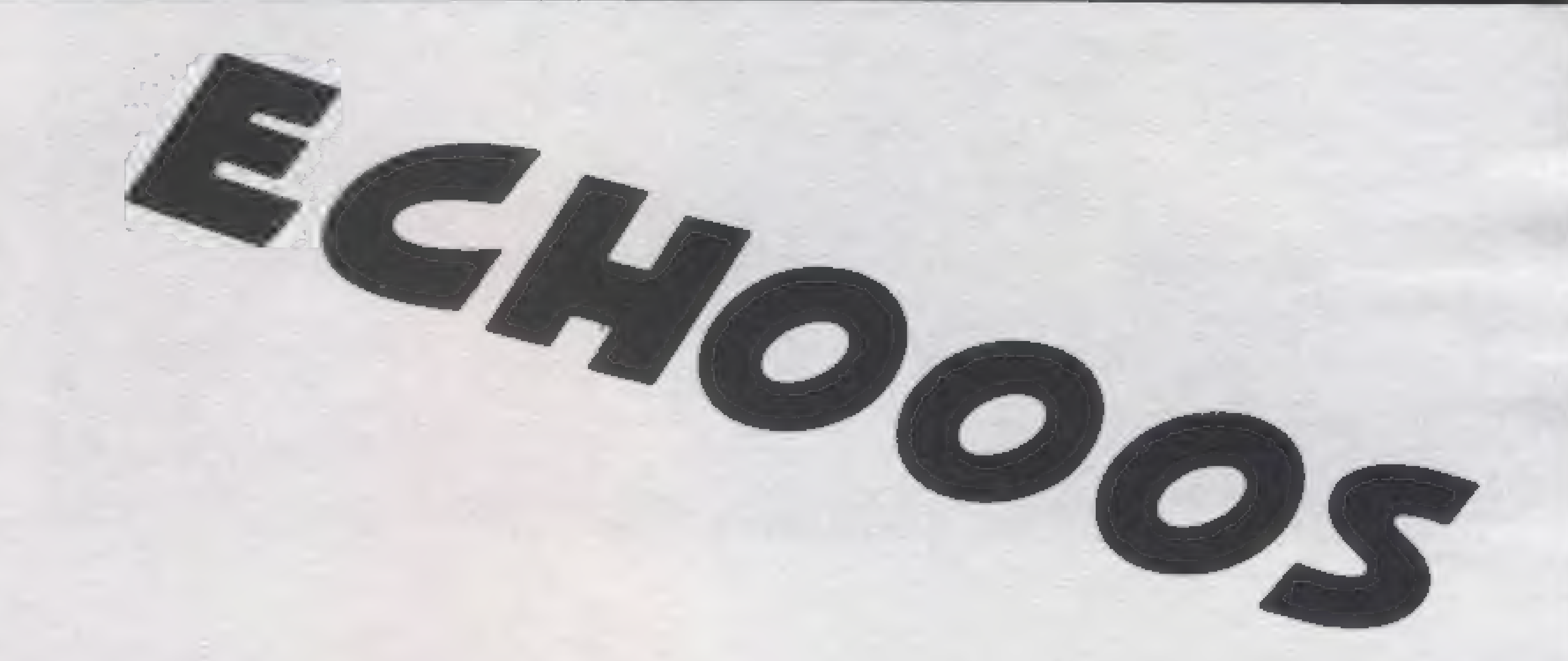
En août, on en ajoute d'autres et on recommence. Toute l'équipe du DRAGON RADIEUX sera là. Il y aura aussi un habitué : CROC avec son dernier jeu : ANIMONDE et l'ancien BITUME. Denis Gerfaud est espéré avec

DROIT DE REPONSE

Fabrice Sarelli d'Hexagonal n'ayant guère apprécié l'essai de Battletech (GRAAL n° 7), voici sa réponse qui ouvre le vaste débat des critiques de jeux.

Triste réalité que de constater la médiocrité de certains tâcherons qui parasitent le hobby. Dans Graal n° 7 l'un d'eux nous gratifie d'un article sur *BattleTech*. A le lire, le jeu est excellent mais la traduction est "constellée d'erreurs... qui diminuent la compréhension des règles". Ayant moi-même participé aux relectures je m'étonne : aurions-nous laissé passer quelques confusions ? Quels exemples probants fournit-il ? Hormis du pinaillage pour la couverture, sur les règles elles-mêmes aucun, mais il affirme simplement que la VF est constellée d'erreurs et que la traduction des termes techniques ne lui plait pas ! En revanche il nous afflige une longue démonstration (8 lignes) pour prouver qu'une traduction en français est plus longue que le texte US (si, si !) et il se plante complètement quand il parle d'extincteurs et de *City Tech*.

Mais il faut lui pardonner, la VF bénéficie des erratas et éclaircissements de FASA par rapport à la version US, aussi je suppose qu'il doit avoir un anglais trop approximatif et qu'il a pris ces modifications pour des erreurs de traduction... A moins qu'il n'ait cédé au mirage de la critique gratuite et non fondée pour avoir l'air intelligent et bien renseigné. Comment ne pas être indigné devant tant de mauvaise foi et aussi peu de professionnalisme ; lui-même ne devait pas avoir la conscience tranquille puisqu'il a signé d'un pseudo ! Est-ce que je me trompe Monsieur Yann Soitino ?...



ses Dragons Rêveurs, Anne Vétillard et ses LEGENDES, un GN organisé par le club AU BONHEUR DES STYRGES vers le milieu du mois et beaucoup de festivités en perspective.

DETAIL

Samedi 23 juillet et samedi 20 août : PENDRAGON. Après des décennies de résistance farouche à l'envahisseur SAXON, les Bretons romanisés du Roi ARTHUR, lors d'un dernier banquet dans leur château assiégé, décident de venir s'installer en ARMORIQUE : encore leur faudra-t-il trouver terre accueillante et convaincre les habitants de leurs bonnes intentions. Inscriptions auprès de LA GUILDE DE BRETAGNE.

KING ARTHUR NEEDS YOU

Nous sommes au 5° siècle. Les Bretons du Roi ARTHUR chevauchent à travers la forêt de Brocéliande. Même si vous n'avez jamais mis le... les pieds dans des étriers, inscrivez-vous à cette randonnée équestre dont les dates seront fixées en accord avec les participants. Inscriptions auprès de Patrice Méallier au 99-33-13-73.

HIGHLANDERS

Comme dans le film, vous devenez un Immortel. Votre but est de vaincre ; votre crédo est "Que ta main soit précise et ta lame rapide !" Un GN à travers toute la France. Coût de l'inscription : 50 frs. Inscrivez-vous auprès du secrétariat de la Guilde de Bretagne sans donner votre nom pour avoir plus de renseignements.

INSCRIPTIONS

Secrétariat des

Semaines de l'Hexagone

Xavier JACUS : 37 route Nationale, 55200 Lérouville, Tél : 16-29-91-34-88 ou 29-91-35-07

Secrétariat de la

Guilde de Bretagne

9 rue de la Paillette, 35000 Rennes. Demandez Patrick Hederman au 99-31-38-84.

NOUVEAUTES

ICE

Le premier volume d'une série qui ravira les fans de Tolkien et de Médiéval-Fantastique : Les Cités de la Terre du Milieu : **Minas tirith**. En version anglaise seulement. Un superbe livre qui décrit la ville et ses habitants d'une façon très détaillée. Un supplément pour MERP qui peut être utilisé pour n'importe quel JdR.

SIROZ PRODUCTIONS

Dans la gamme **Universom**, un JdR policier dans un BERLIN du futur (2066). L'immense avantage de cette gamme de jeux est que chacun est compatible avec les autres question règles. La seule différence d'un jeu à l'autre est l'univers proposé. Après Silrin et Koros, voici un Berlin qui n'est pas sans évoquer Judge Dredd et MegaCity One (ce n'est pas une comparaison !) mais à l'ambiance très "glauque".

JEUX DESCARTES

Un receuil de 4 scénarios pour Légendes Celtiques : Le Hêtre Rouge, Le Spectre du Naufragé, Ar-Gulenn et La Menace. Joués l'un après l'autre, ils forment une campagne : **La Longue Traque, Sur la piste des Formoirés**. Ces quatre scénarios peuvent être joués avec les règles de Légendes et Premières Légendes.

Le dernier supplément pour MALEFICES vient de sortir et nous propose un scénario **Folies Viennoises** où, au rythme des valses immortelles des Strauss, vous verrez des attentats politiques (on est au début du siècle), ainsi qu'une étrange malédiction qui pèse sur les chauves-souris. 59 frs dans les bonnes boutiques.

ORIFLAM

Après RuneQuest en français, voici venir la première extension : LE MAITRE DES RUNES. Au moment même où vous lisez ces lignes, il devrait être disponible dans votre boutique habituelle. En plus d'un écran et d'un plan d'arène (80X60 cm), un livret de 96 pages comprenant des scénarios, des aides de jeu, des cultes, des règles pour le combat naval et pour les courses de char, de nouvelles créatures et des arènes. Sinon, HAWKMOON est attendu pour fin Juillet.



AGMAT-CITADEL

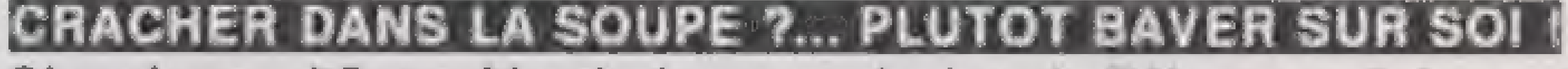
Pour les amateurs de figurines, on nous annonce pour Juillet la sortie de nouveaux Bandits du Chaos, d'Ingénieurs Nains ainsi que les Fimirs (d'immondes Ogres et Trolls avec une queue et un seul œil). Pour Warhammer 40.000, de nouveaux Space Marines avec armes lourdes, des Mediks à moto, un Dreadnought Eldar et même un Space Marine du Chaos.

CROC PRODUCTIONS

Les Drakkars du Nord est une nouvelle campagne pour Bitume qui commence dans la ville de Strasbourg. Disponible dans les boutiques spécialisées

BANDE DESSINEE

Aux Editions Glénat, une bande dessinée dont vous êtes le Héros : **Les Crocs d'Ebène**. Hé bien, détrompez-vous, ce n'est pas mauvais, c'est même très bon. Dans la peau d'un spécialiste en combat rapproché et survie en tout genre, vous êtes envoyé dans la jungle viet-cong. Un conseil de GRAAL : allez voir le méteore et tirez à la grenade sur le premier monstre que vous croiserez, et alors tout basculera. Un très bon dessin, simple et dépouillé, un texte facilement compréhensible et une histoire qui dépayse franchement, trois critères qui font que si vous êtes un fan des BD interactives, nul doute que les aventures de Jason Silkonsky vous donneront envie d'en reprendre.



CRACHER DANS LA SOUPE ?... PLUTOT BAVER SUR SOI !

Chroniques d'Outre Monde, la revue de Jeu de Rôles mondialement célèbre, a daigné consacrer dans son numéro 12, quelques lignes à l'humble magazine que vous tenez entre vos mains. Leur lecture fut un choc pour moi. "GRAAL est nul (je rougis), grotesque (je blémis), mercantile (je m'effondrai)." Mais bien sûr, comment ne m'en étais-je pas rendu compte plus tôt ? C'est évident, cela crève les yeux !

Ah, quel plaisir de voir un jugement empreint de cette modération qui caractérise le Juste, jaillir de la plume désintéressée de journalistes conscients de leurs responsabilités ! Quelle émotion de voir ces héros, montés sur le blanc destrier de la tolérance, galoper sus à l'hérétique, au nom "d'une certaine image du Jeu" dont ils sont les grands promoteurs, grâce à leur légendaire ouverture d'esprit ! Quelle chance nous avons de posséder ces guides spirituels qui prennent le Jeu tellement, oh tellement au sérieux ! Heureusement que Chroniques n'a pas perdu un seul lecteur ! J'en mourrais de honte... *S.O.*



LE GRAND REX

JOURNAL DE BORD : 17 - 26 JUIN

VENDREDI 17 JUIN
La Façade du *Rex* annonce Le Grand Bleu mais la foule qui s'est pressée depuis le début de l'après-midi le long du boulevard Poissonnière fait la queue pour la première soirée du Festival du Film Fantastique et de Science-Fiction. Pour l'ouverture de cette 17ème édition, Alain Schlockoff a programmé **Maniac Cop** de William Lustig, une série B plus proche du policier que du Fantastique, bourrée d'idées et d'humour, interprétée par quelques "gueules" inoubliables. Une bonne entrée en matière mais il faut vite déchanter avec **Out of the Dark** où, caché sous un masque de clown, un tueur psychopathe assassine les ravissantes animatrices d'un téléphone rose.

SAMEDI 18 JUIN
Le Festival ne faillira pas à la tradition qui veut que le samedi soir soit traditionnellement réservé au gore. Trois minutes de **Thérèse 2 - La Mission** avec Brigitte Lahaie en émule de... Rambo et puis voici **Flic ou zombie** de Mark Goldblatt dans lequel un policier enquête sur sa propre mort. Amusant, de bonnes scènes d'action et le plaisir de retrouver Vincent Price. Suite d'un *Bal de l'Horreur* de sinistre mémoire, **Haunting of Hamilton High** lui est infiniment supérieur, en particulier grâce à des effets spéciaux de haute tenue qui rappellent ceux des *Griffes de la Nuit*. Enfin, pour clore la soirée, hommage est rendu à William Lustig avec la projection de **Maniac** dans lequel Joe Spinell scalpe chacune de ses victimes, sauf la délicieuse Caroline Munro.

DIMANCHE 19 JUIN
Pour ses débuts dans la réalisation avec **Pumpkinhead**, le spécialiste des effets spéciaux Stan Winston s'en tire plutôt bien grâce à un remarquable sens du décor (la cabane de la sorcière) et des ambiances bleutées. Depuis longtemps habitué du Festival, le cinéma australien fait son entrée dans la compétition avec **Cassandra** de Colin Eggleston, récompensé il y a quelques années avec l'étonnant *Long Weekend*. Hélas, cette histoire de rêves prémonitoires au sein d'une famille perturbée qui démarrait fort avec des effets de caméra subjective ne tient pas la distance.

LUNDI 20 JUIN
Si l'on fait abstraction de l'attrape-nigaud publicitaire annonçant des effets hypnotiques sur le spectateur, **Anguish** est une réussite époustouflante. Songez que l'Espagnol Bigas Luna a pratiquement réussi à clouer le bec aux spectateurs les plus agités du second balcon. C'est dire tout l'impact d'une oeuvre insolite dont la majeure partie se situe dans une salle de cinéma ! Mais en dire plus serait gâcher votre plaisir d'autant qu'au bout d'une vingtaine de minutes, une énorme surprise vous attend. Non, même sous la torture, je ne vous dirai pas laquelle. Jusqu'à la fin, vous resterez ébahi par la maîtrise technique du cinéaste et sa faculté à jouer avec vos nerfs. Dès le mois d'octobre, car il vous faudra patienter jusque là, précipitez-vous dans les salles qui programmeront l'une des oeuvres les plus originales de ces dernières années et qui a déjà reçu le Prix Très Spécial, précédemment attribué à *Re-animator, Hitcher* et *Street Trash*. Après un film d'une telle intensité, il fallait une oeuvre d'un tout autre style. Et ce fut **The Magic Toyshop**, inspiré d'un roman d'Angela Carter, l'auteur de "La Compagnie des Loups". Il s'agit d'une oeuvre poétique, quelque peu désuète qui méritait mieux que les sifflets qui l'ont accueillie.

MARDI 21 JUIN
Placée sous le signe de la Fantasy, la soirée rend d'abord hommage à l'émission du même nom qu'il faut toujours suivre d'un oeil attentif. Les deux films en compétition, **The Gate** et **Critters 2** ont les mêmes qualités et les mêmes défauts. Si vous surmontez l'ennui de leur première demi-heure, vous prendrez du plaisir à ces deux oeuvrettes aux effets spéciaux particulièrement soignés, surtout la seconde qui permet de retrouver ces charmantes bestioles, à mi-chemin entre les piranhas et les gremlins et qui se mettent en boule... à tout propos.

MERCREDI 22 JUIN
Nous sommes à mi-parcours. Pour cette soirée de transition, le programme affiche **Monster Squad**, amusante parodie des monstres de l'Universal confrontés à une bande de gamins facétieux. De bonnes idées mais pas toujours bien exploitées. Très attendu, **A Chinese Ghost Story** dépayse complètement le spectateur, transporté dans un univers de fantômes, de sorcières et de vampires où les protagonistes volent littéralement sans que l'on puisse remarquer le moindre trucage. Du grand art !

JEUDI 23 JUIN
Le Festival s'essoufle quelque peu, d'abord avec **Panics** qui plagie ouvertement *Freddy 3*. **Cameron's Closet**, histoire d'un monstre enfermé dans un placard, ne relève guère le niveau en dépit de la présence au générique de Carlo Rambaldi dont la créature provoque l'hilarité. Une soirée-cauchemar.


Cassandra : Maman, bobo !

VENDREDI 24 JUIN
En présence du réalisateur Peter Jackson, **Bad Taste** met en scène un groupe d'extra-terrestres venus sur notre planète pour alimenter... la confection d'hamburgers dans des chaînes de fast-food intergalactiques.
C'est parfois sanglant, souvent drôle et même quelque peu hilarant. Du gore oui, mais à prendre avec humour. Après un générique prometteur, **Not of this Earth**, remake d'un vieux film de science-fiction de Roger Corman, déçoit très vite. Un extra-terrestre en quête de sang frais y tente d'enrayer le mal dont souffre sa planète. Même la présence de Traci Lords, star du porno américain, ne réveille pas l'attention du spectateur. A quand la présentation de l'original, inédit en France ?

SAMEDI 25 JUIN
Cours d'anglais puisque les deux films sont présentés sans sous-titre. Alain Schlockoff avoue quelques fautes de parcours. Sans doute, pense-t-il à *Not of this Earth* ou *Cameron's Closet*. Il lui faudra ajouter **Slugs** et **Zombie 3** qui n'apportent rien de neuf aux bons vieux thèmes des agressions animales et des morts-vivants. Le premier nous fait remonter quelques années en arrière lorsque des invasions de toute sorte prenaient place sur nos écrans. Oiseaux, serpents, vers, araignées ayant déjà servi, il ne restait plus que les limaces de libres ! Aussi, les auteurs se sont-ils jetés sur un bouquin intitulé "La Mort Visqueuse". Aucune surprise dans ce scénario filmé mille fois au bout duquel survit une limace qui permettra à Juan Piquer de mettre en chantier un Slugs 2. Original, non ? On savait Lucio Fulci opportuniste mais de là à pomper tel quel le scénario de *Day of the Dead*... Cependant, George Romero peut dormir tranquille. Lucio Fulci n'a pas le dixième de son talent et faire plus nul la prochaine fois, lui sera très difficile.

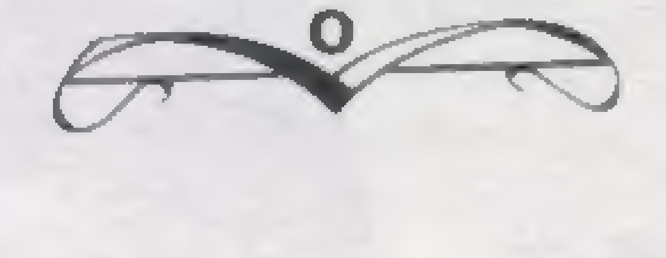
DIMANCHE 26 JUIN
Trois films pour clore en beauté un Festival haut en couleurs. **Horror Rock**, film-surprise, introduit le Diable dans la musique rock. Une belle leçon de virtuosité et d'efficacité. Projeté alors qu'il venait de se voir attribué la Licorne d'Or, **Near Dark** s'inscrit dans un courant mettant en scène des vampires contemporains. Entièrement situé la nuit, c'est l'oeuvre prometteuse de la jeune réalisatrice Kathryn Bigelow. **Return of the Killer Tomatoes** concluait par l'humour et la parodie un Festival tout compte fait satisfaisant où les oeuvres les plus intéressantes se virent récompensées : *Anguish* : Prix de la Critique et du meilleur scénario, *A Chinese Ghost Story* : Prix Spécial du Jury et *Maniac Cop* : Prix de la Mise en Scène. On reviendra l'année prochaine !

Jean-Pierre Piton

essai:

GUIDE DES ANNEES FOLLES

TENTACULES ET CHARLESTON

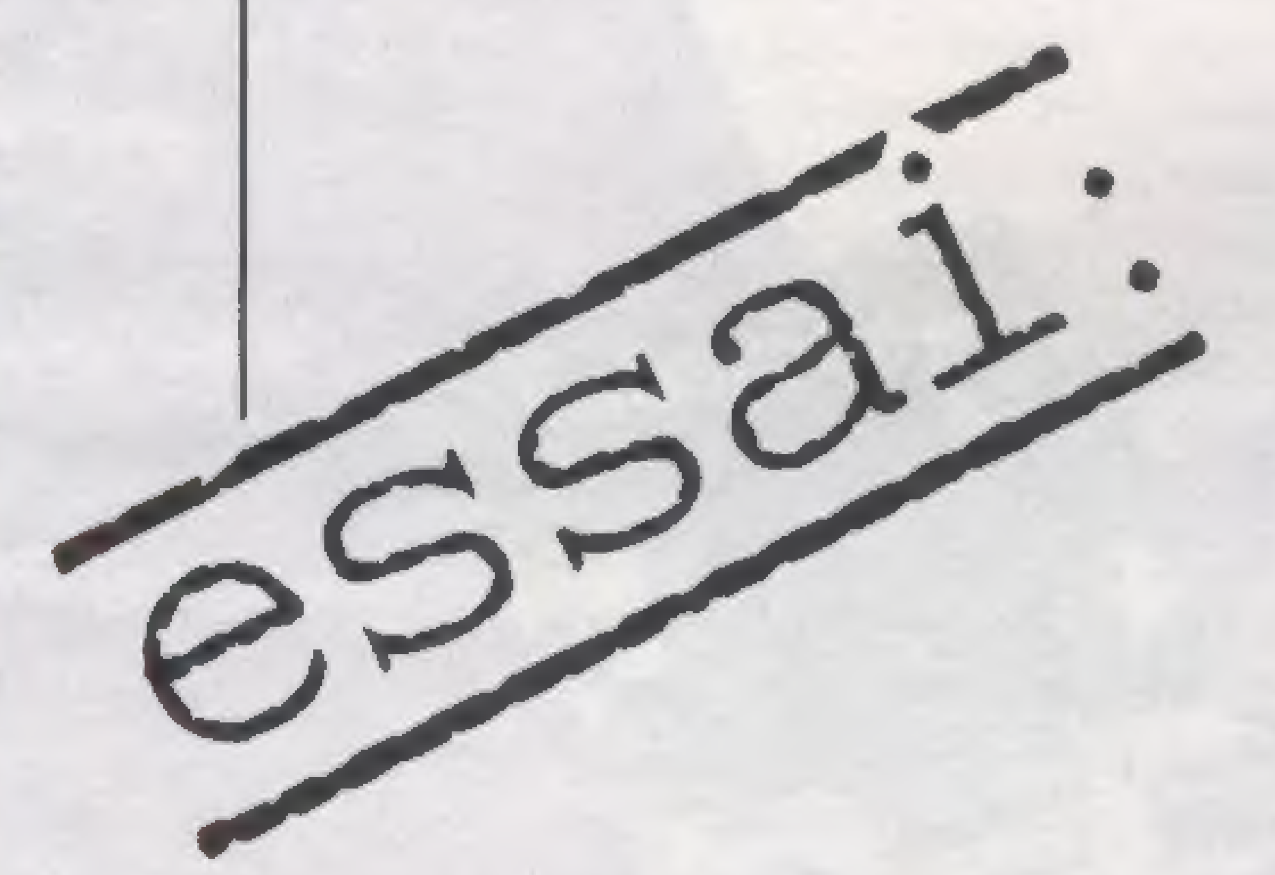


Les Années Folles nous offre la chance d'expérimenter dans notre beau pays les joies des grands anciens, à l'époque Lovecraftienne, mais dans un cadre bien de chez nous.
La boîte contient le guide de Paris, un panorama de l'époque, un livret de règles optionnelles et des scénarii, un écran pour le Maître, une carte de la France mystérieuse et une autre de Paris. Le tout pour la somme de 200F.

LA FRANCE DES ANNEES VINGT

On peut se demander quel était l'intérêt de faire un supplément exclusivement à l'usage français. Et bien si, il y en a un ! L'époque de l'entre-deux guerres est une formidable toile de fond pour un jeu tel que l'Appel, comme nous le fait découvrir le premier livret, *Panorama des années folles.*

On commence par une introduction élogieuse de la France et des joueurs français, signée Sandy Petersen. Déjà, ça met en confiance ! Le sommaire confirme, il fait trois pages de long, tous les articles y sont répertoriés, et ça aide beaucoup, vu la quantité d'informations que contient ce petit bijou. Quant à la lecture... c'est un régal ! Les articles sont agréablement présentés (peut-être écrits un peu trop petit...), le tout est très structuré, le plaisir que l'on tire à la lecture n'a d'égal que la quantité de choses qu'on apprend : la mentalité des gens, l'influence de la guerre, la mode, les prix (un style de vie), les moyens de transport, les loisirs et la vie à Paris. Le tout est agrémenté de superbes dessins d'époques,



TRAUMA

LE JdR DES ANNEES 80

Le titre donne le ton : TRAUMA est un jeu brutal. Les PJ sont mercenaires, flics, truands... et de sanglantes bagarres ponctuent les scénarios.

EVOLUTION DU JEU

TRAUMA est né en 86 dans les colonnes de notre très estimé et respecté confrère CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE. Une nouvelle version vient de paraître ; elle rassemble en un seul livre les règles, revues et corrigées, les aides de jeu parues dans CHRONIQUES et un scénario d'initiation.
La première version de TRAUMA offrait une possibilité intéressante : se jouer soi-même. Imaginez qu'un tueur paranoiaque rôde autour de votre maison, ou qu'un agent du KGB vous remette un paquet qui ne vous était pas destiné. On vous confond avec un autre, vous vous trouvez au mauvais endroit au mauvais moment, et soudain, l'aventure bouleverse votre vie...
On peut faire d'excellents scénarios sur ce modèle (voir certains films d'Hitchcock), mais à la longue, quelques problèmes se posent au Maître de jeu :
- Puisque les MJ sont des gens comme vous et moi, ils ne savent pas tirer. Même s'ils se procurent des armes, ils risquent de se faire tuer dès le premier combat.
- Les PJ n'ayant pas de relations dans la police ni dans le pègre, il leur est difficile de mener à bien un scénario d'enquête.
Le jeu y gagne en cohérence mais perd en originalité. Dans la dernière version de TRAUMA il n'est plus possible de jouer son propre rôle. Désormais, les joueurs incarnent des personnages taillés pour l'aventure.

CE QUE JE N'AIME PAS DANS TRAUMA...

- On ne s'amuse pas beaucoup en lisant les règles : il apparaît vite que le

de photos, de publicités, qui donnent à l'ensemble le charme distingué d'un manuel d'histoire.
Ce bouquin est une véritable mine pour Maîtres et Joueurs, et c'est sûrement le grand intérêt de ce supplément.

PARIS COMME SI VOUS Y VIVIEZ

La ville de Paris recelle bien des mystères, bien des recoins secrets. Grâce au Guide de Paris, vous saurez tout. Les pompiers du 5eme ? Décrochez la solution : le Guide.

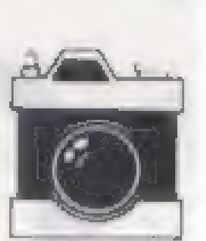
Outre un plan détaillé de chaque arrondissement, vous trouverez un petit texte par quartier, pour situer l'aspect général des lieux. Toutes les adresses utiles pour un investigateur parisien sont présentes (si ! si ! même les asiles d'aliénés !), ainsi qu'une description des lieux typiques et des monuments historiques. On apprécie aussi l'index à la fin, pour tout trouver tout de suite. Il est vrai que quand on est poursuivi par un Vampire (non, pas les stellaires, les normaux) on est content de savoir où est le lieu saint le plus proche.
C'est ma fois bien présenté, et fort utile, on peut le dire !



NOUS SOMMES DES ETRES A PART...

... Et de ce fait méritons des adaptations de règles. On ne va tout de même pas jouer de la même manière que les amerloques ou les rosbifs non ? Le principe de base est que la France sort tout juste d'une guerre. Votre personnage peut l'avoir faite. Vous aurez alors des points à répartir en plus, ainsi que d'autres compétences. La contre-partie, c'est que vous risquez d'avoir été blessé, amputé, défiguré (bonjour les dégâts), traumatisé (bonjour la santé mentale !). C'est tout un programme. On nous propose de nouvelles professions "typiquement" françaises (malfrat, gendarme, gigolo...), de nouvelles compétences, ainsi que de nouveaux monstres.
Une partie est consacrée au spiritisme, avec les règles correspondantes. Enfin pour appliquer tout cela, deux sympathiques scénarios. Ce n'est pas encore un coup des Cthoniens, mais c'est pas mal quand même.
Ce coffret, comme on aimerait en voir plus souvent a le mérite d'être clair et bien fait. Bien que proche de *Maléfices*, il se distingue de celui-ci par son support différent, l'Appel, qui suppose un type de parties bien particulier. On peut regretter la focalisaton sur Paris, mais le tout est néanmoins de très grande qualité.

Michel Rodriguez



---

jeu de rôle est une affaire sérieuse et la création d'un personnage une oeuvre d'art. Après une introduction très académique, il faut subir une description poignante de l'angoisse du Maître de jeu : il tremble, le malheureux !
C'est sa première partie et bientôt une équipe de joueurs sadiques va le mettre à la torture ! On aimerait lui offrir un verre d'alcool et une cigarette pour l'aider à tenir le choc...
- Il paraît qu'il n'y a pas d'idéologie dans TRAUMA. Dans ce cas, pourquoi empêcher les PJ de jouer les terroristes ? Ils peuvent être soldats, flics, tueurs à gage, mais pas membres d'Action Directe ! TRAUMA aurait-il peur de mordre là où ça fait vraiment mal ?

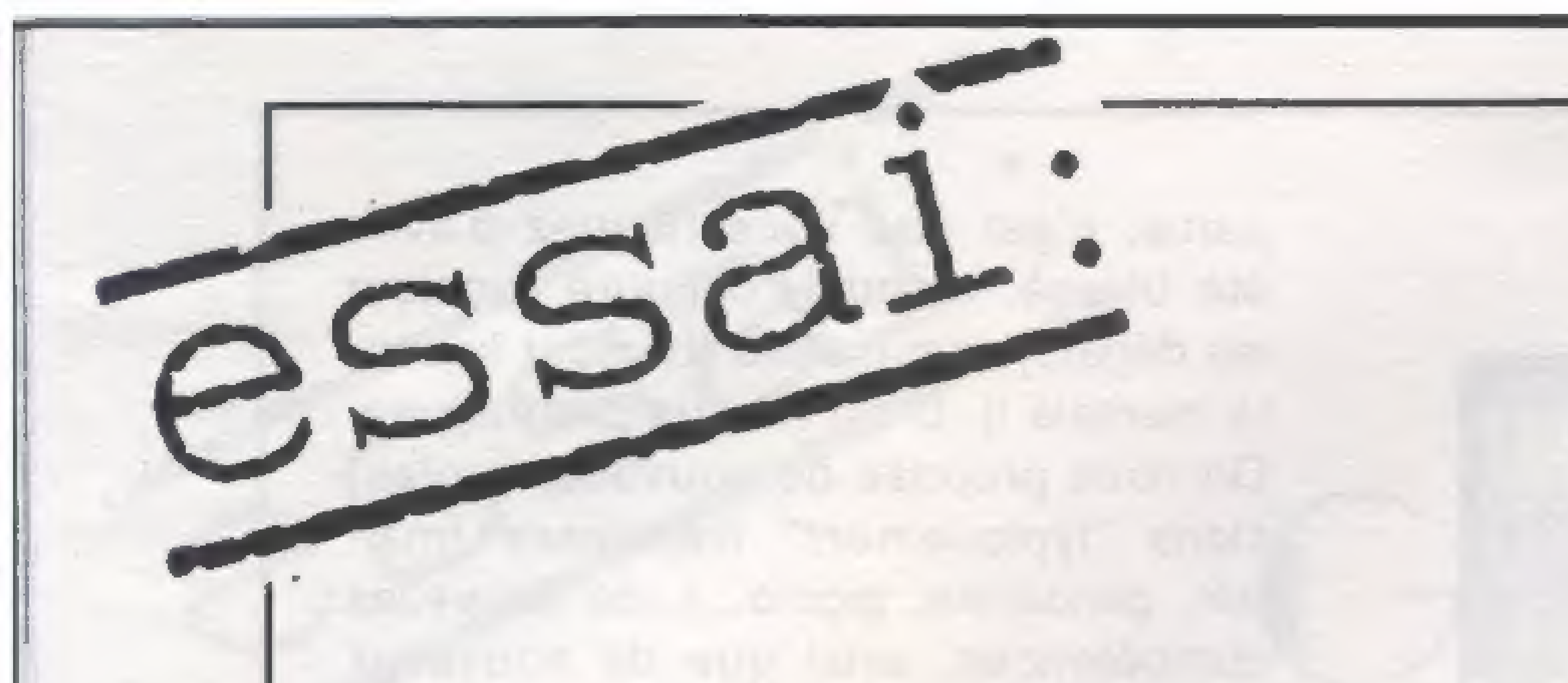
... ET CE QUE J'APPRECIE

- TRAUMA ouvre de nouvelles voies : un scénario peut s'inspirer d'un fait divers comme d'un film d'action, d'un polar ou d'un épisode de "Mission Impossible".
- Si les règles sont ennuyeuses, sauf le chapitre consacré aux armes, elles ont le mérite d'être précises et réalistes. Pas d'innovations radicales, mais faut-il qu'un système de jeu soit original à tout prix ? Il lui suffit d'être efficace et bien adapté au contexte.



- Le système de combat tient la route. Pour les armes, vous n'avez que l'embarras du choix : PM, fusil d'assaut, lance-flammes, roquettes, gaz incapacitant... Vous apprendrez que les lance-grenades peuvent tirer en rafales, et qu'un viseur-laser projette sur la cible un faisceau de lumière concentrée. Quand vous ajustez votre tir, une tâche de lumière rouge marque le point d'impact. Vous pressez la gâchette et vous touchez à coup sûr. Impressionnant, non ?
Si les règles donnent les caractéristiques de ces armes meurtrières, c'est évidemment pour que les PJ les utilisent. Il y aura cependant toujours de braves gens qui déploreront les excès commis par certains joueurs.
Mais enfin, un jeu reste un jeu et une Kalashnikov de papier n'a jamais tué personne ! Tous les jeux de rôle accordent une large place à la violence : elle existe en nous, et le jeu permet de l'exprimer sans dommage pour personne. Alors, pourquoi s'imposer une censure ? Pourquoi se compliquer la vie avec de faux problèmes ? Chaque joueur prend son plaisir où il le trouve, et c'est très bien ainsi.

Alexis Lang





CHARGES

SIMPLE ET CLAIR (DE GENIE ?)

La France est loin d'avoir, malheureusement, une fréquence de parution de nouvelles règles aussi prolifique qu'outre-manche. Ainsi, toutes les publications dans ce domaine, sont un véritable mini-événement.
Charges est un événement à double titre. C'est la seconde règle à paraître depuis l'ancienne et originelle *Flèche et l'Epée* traitant communément Antique et Médiéval. De plus, elle est en Français et de conception autochtone.
Rédigée pour l'organisation de la Coupe de France, *Charges* se veut une règle de compétition. Reconnaissons que sa vocation n'est pas là. Face aux dernières publications britanniques développant des systèmes nouveaux et évolutifs, *Charges* semble caduque.
Repositionnée, c'est une règle intéressante pour les joueurs débutants, ou pour les joueurs isolés. En effet, sa présentation simple est l'un de ses principaux attraits. Lorsque l'on se souvient de la règle dont s'inspire *Charges*, on ne peut qu'apprécier le progrès de l'agencement, la facilité de lecture, et le plaisir de celle-ci est à peine diminué par les caractères typographiques.

Globalement, le système de jeu reste très classique. Quelques nouveautés intéressantes, disons des améliorations.
Parmi celles qui me choquent le plus, ce sont des types de troupes assez étonnantes, telles que les Light Super Heavy Infantry (LSHI). Certes, cela est censé représenter des troupes super-lourdes en ordre lâche. Mais n'y a-t-il pas quelque chose d'antinomique entre les termes et ce qu'ils représentent ? Ainsi on pourrait utiliser des nobles et des preux bardés, tel le ladre qui ne connaît aucune formation de combat ? Passons.
L'Artillerie connaît une même décomposition détaillée, mais ça n'en est que mieux.



Le gros problème se présente lorsqu'on aborde la budgétisation des troupes. L'impressionnant OST que vous vous prépariez à jouer, ressemble de plus en plus, au fur et à mesure de sa création, à la simple lance d'un chevalier de province.
Et oui, le bat blesse. Certaines armées deviennent difficilement crédibles et jouables. Certains médiévaux se retrouveront à jouer un échantillon, contre une armée surévaluée, et loin parfois de sa valeur historique. C'est dommage, et c'est peut-être le principal vrai défaut, pour un système relativement accessible. Je commence à regarder mon échantillon de chevaliers Teutoniques de travers, lorsque je vois la masse inépuisable, de mon adversaire avec ses Russes. Au sortir, la partie Tannenberg n'était qu'une échauffourée face au massacre auquel je venais d'assister...*

Ma conclusion demeure imprégnée d'une certaine gène.
Charges est un dérivé de la *Flèche et l'Epée*, et elle garde le caractère sain, accessible de cette règle. Elle améliore, elle nivèle certaines difficultés, et se place comme une règle de niveau intermédiaire. Mais pourquoi avoir développé un tel système de budget où personne ne retrouve le caractère véritable de son armée ?
Avec un bon système de simulation, un rendu historique correct, une présentation claire et des règles accessibles à tous qui en font une excellente règle d'initiation, *Charges Antiques et Médiévales* propose néanmoins un ensemble cohérent.

Marc Dodinot

* : Les auteurs tiennent à signaler que le budget présenté en annexes dans *Charges* ne l'est qu'à titre indicatif. Il s'agit de celui utilisé lors de la Coupe de France qui aura lieu en septembre et qui a donc été établi dans un but très particulier. Les joueurs sont libres de l'adapter à leur convenance.
En septembre paraitra un supplément présentant des listes d'armées et des conseils tactiques pour les utiliser.

LA GUERRE EN PLOMB

GRAAL a publié du n° 1 au n° 7 une série d'articles consacrés à l'adaptation au fantastique de la règle de wargame sur figurines historique la *Flèche et l'Epée*. Voici un rappel des articles parus, la rubrique étant suspendue pour l'instant :
N° 1 : principes généraux et races
N° 2 : adaptation des personnages de jeux de rôles
N° 3 : deux scénarios
N° 4 : magiciens et illusionnistes
N° 5 : druides et élémentalistes
N° 6 : un gros scénario
N° 7 : prêtres et nécromanciens.
Tous ces articles sont parfaitement adaptables à *Charges*, le système de jeu étant fondamentalement le même. La seule modification concerne les mesures qui sont exprimées en *pas* dans les articles. Il suffit de savoir que 10 pas = 2.5 cm. et à vous les belles bastons avec des orques et des nécromanciens partout.
Dernier point : si certains articles vous manquent, vous pouvez toujours nous commander les anciens numéros.



déménage
et s'agrandit.

+

GAME'S

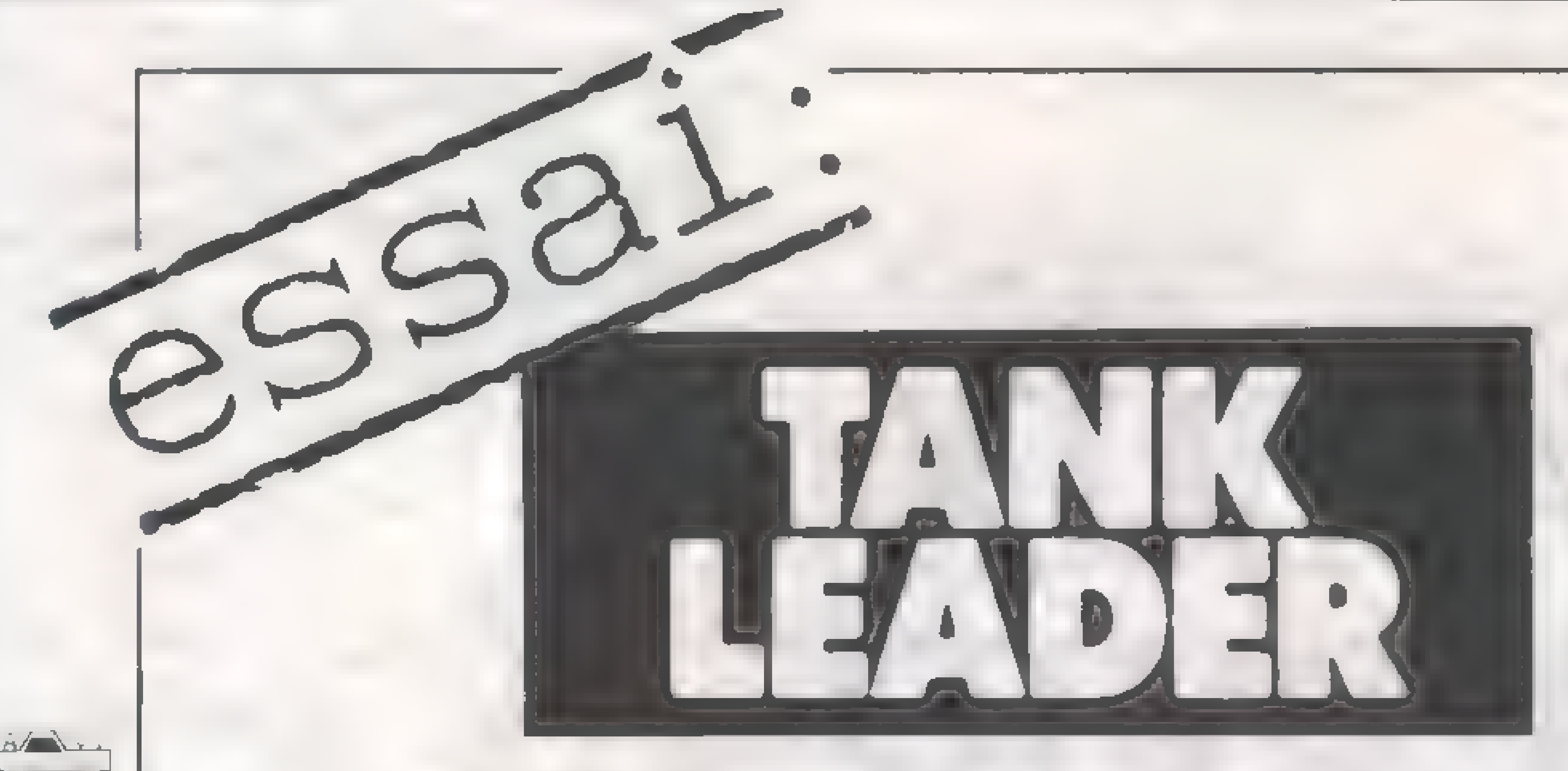
Le spécialiste du jeu d'adultes

Forum des Halles
niveau –2
75001 Paris
Tél : 42.97.42.31



la librairie des jeux

Forum des Halles - Porte Rambuteau
niveau 0
99, rue Rambuteau - 75001 Paris
Tél. : 45.08.86.20



EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Assez de "wargames" en version originale assortis d'une traduction médiocre émaillée de contre-sens et de fautes de français ! Oriflam vient de publier la version française de "Tank Leader". Tout y est correctement traduit (les règles, les notes et les aides de jeu) et fort agréablement présenté. Les adeptes de la langue de Voltaire et les anglophobes tenaces pourront donc s'adonner en toute quiétude au "jeu de simulation" sans avoir à passer par "my tailor is rich". Seul le titre garde sa consonnance anglo-saxonne (mais vous pouvez appeler le jeu "Chef de Char" si ça vous dit). L'initiative est louable et on ne peut qu'espérer que d'autres jeux soient traduits de la même façon afin qu'un plus grand nombre de joueurs réfractaires à la langue de Shakespeare puisse y jouer.

DE QUOI S'AGIT-IL

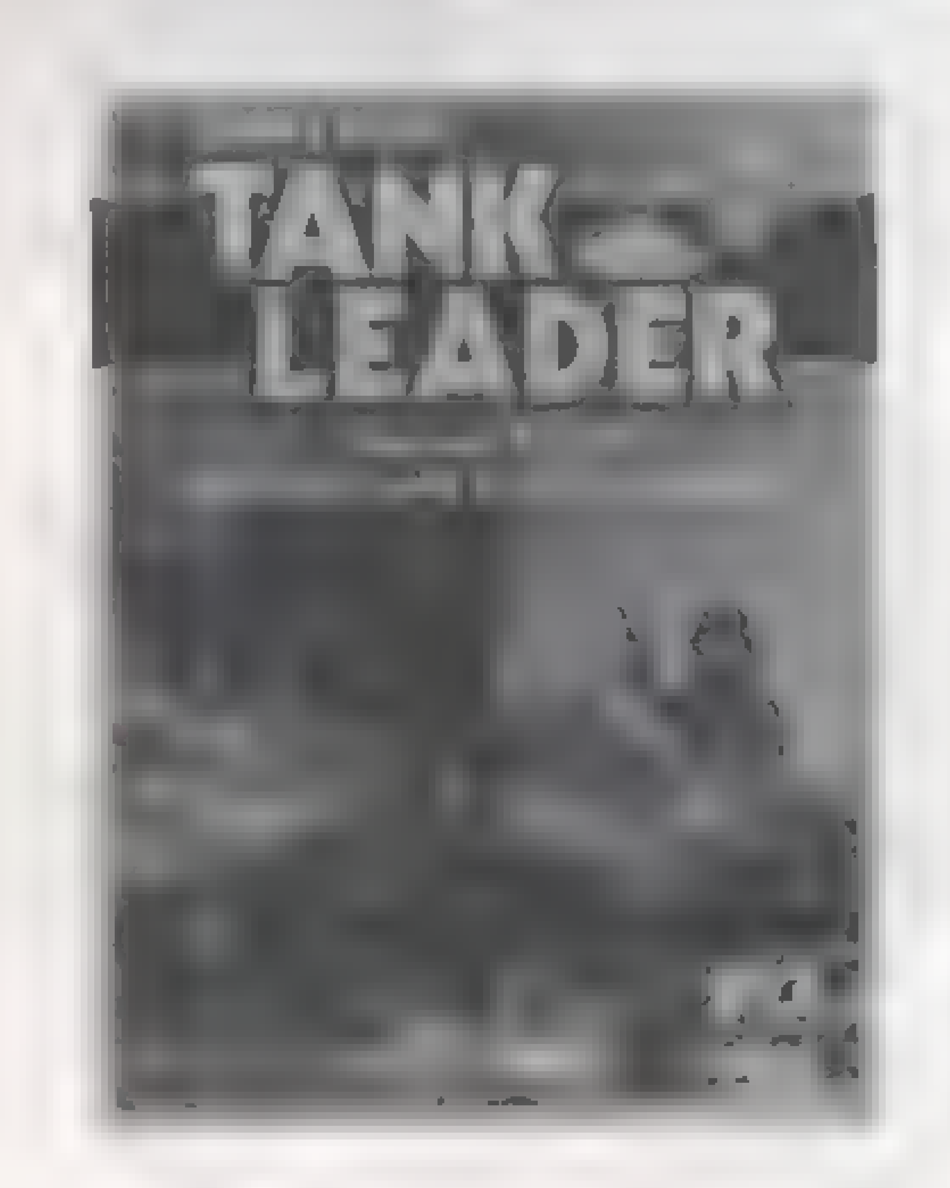
Tank Leader, comme le nom ne l'indique pas tout à fait, simule (ou en tout cas le prétend) les combats de chars (avec tout ce qui est présent dans un tel environnement, à savoir l'infanterie, l'artillerie, les véhicules, l'aviation et, bien sûr, les chars) au niveau tactique (1 hexagone = 150m, 1 pion = 1 peloton ou 1 compagnie). L'action se passe en 1944-45 sur le front ouest, c'est dire que sont présents les inévitables allemands et les anglo-américains.

QU'Y TROUVE-T-ON ?

Outre 320 pions représentant les blindés allemands (Pz IVh, Panthère, tigre I et II, JagdPanther et même JagdTiger) et anglo-américains (Sherman, Comet, Firefly, Stuart, Archer, Achilles, M10, M36...) ainsi que leur soutien d'infanterie et divers véhicules, on trouve deux cartes, dont les symboles ont la particularité de changer de signification selon les scénarios et le temps qu'il fait, et les terribles cartes C3 (Communication, Commandement et Contrôle). Ajoutons enfin la présence, toujours appréciée, d'une boîte de rangement et de l'indispensable livret de règles, très complet et qui a en outre la bonne idée de proposer 15 scénarios aux joueurs en mal de distractions renouvelées.

COMMENT JOUE-T-ON ?

Tank Leader est un jeu aux règles simples (peut-être même trop simples eû égard à la complexité du sujet). Tout repose sur les cartes C3. Chaque formation (de 2 à 4 pions blindés) a une carte C3 dont le niveau va de A (le meilleur) à F (le plus mauvais). En gros, une formation qui a un meilleur C3 que son adversaire peut choisir soit de jouer en premier, soit de laisser l'adversaire agir. Le joueur possèdant la plus mauvaise carte de C3 la pose,



et son adversaire choisit alors de le laisser jouer ou non en posant une carte de meilleur C3. Chacun peut "interrompre" l'adversaire en posant une carte de meilleur C3 jusqu'à épuisement des dites cartes. Ajoutons qu'en cas d'égalité de C3, le niveau d'expérience départage les formations, sans quoi l'allemand est prioritaire (ce qui lui confère un avantage certain). Une fois qu'une formation est activée, tous les pions valides de cette formation peuvent faire une opération c'est-à-dire (pour résumer) soit tirer, soit bouger et tenter de tirer (le tir après mouvement est soumis à un jet de dé). Une fois qu'un pion a exécuté une opération, il est retourné et ne peut plus rien faire jusqu'au tour suivant (ce qui signifie entre autres que n'importe quel pion ennemi peut rentrer dans son hexagone et le canarder à bout portant sans qu'il puisse se défendre). Ajoutons que pour pouvoir tirer efficacement il faut pouvoir repérer sa cible, ce qui est aisé lorsque celle-ci est en terrain découvert ou qu'elle a révélé sa position en tirant mais ardu lorsqu'elle est à couvert (d'où l'importance de se cacher). Enfin signalons que le système de combat et les modificateurs (nombreux) font que nul (même pas un JagdTiger) n'est à l'abri du terrifiant M5 (qui était quand même équipé d'un redoutable canon de 37mm), que l'infanterie, l'artillerie et l'aviation ne sont qu'un complément à l'arme principale : le blindé et que chaque formation a un niveau de moral qui baisse lorsque des pions de cette formation sont détruits.

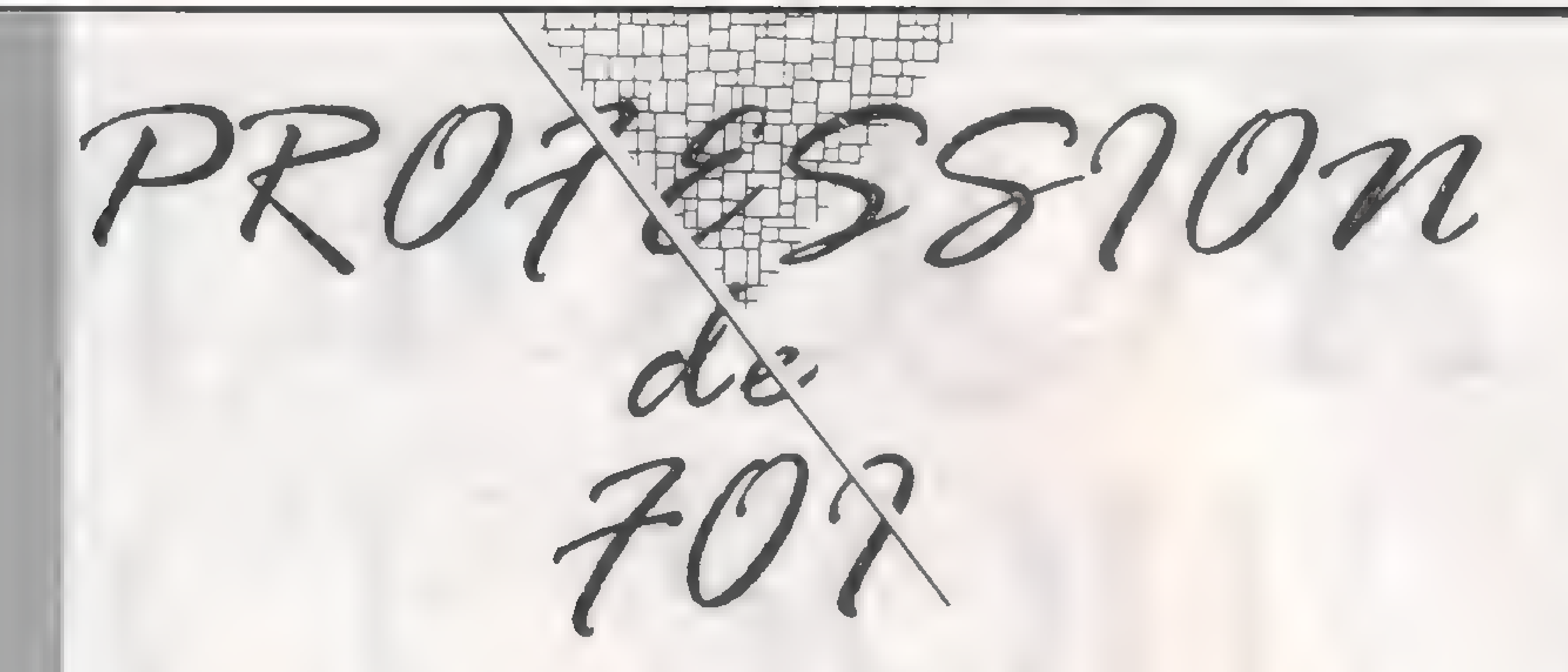
LES AVANTAGES DES HUNS ET DES AUTRES

Les allemands : ils ont de meilleurs chars, une plus grande expérience, une doctrine tactique plus souple et la priorité en cas de C3 identique : ils doivent donc jouer fin (si toutefois c'est possible).
Les alliés : ils sont nombreux ! (et ils ont des avions) : ils doivent donc appliquer la technique du beaucoup contre peu. *Tank Leader*, ça me dit quelque chose...
John Hill, le créateur du fameux *Squad Leader*, a élaboré le système de jeu de *Tank Leader*. Là (et au fait que les 2 et les 12 ont leur importance lors des tests de moral) s'arrête la comparaison.

CE QUE J'EN AI PENSE

Le système de jeu trop simpliste ne rend pas bien, à mon sens la complexité des combats de chars. Le système de combat laisse une trop grande part à la chance et encourage des situations "irrréelles" (tels des Tigres qui se font agresser et détruire dans leur propre hexagone par des automitrailleuses). Enfin il y a quelques lacunes (ainsi, le repérage est parfois plus facile pour une unité qui vient de bouger que pour une unité en embuscade). Par contre, la simplicité des règles fait de *Tank Leader* une bonne introduction aux wargames et permet de jouer plusieurs parties en un laps de temps relativement court...

Omar Jeddaoui



Du jeu et des... vacances !

Cette fois, les wargamers purs et durs voudront bien me pardonner, cette "Profession de foi" sera un peu différente des autres, consacrée au Jeu en général, et pas seulement limitée à notre petit univers de simulateurs historiques.

Je dédie cet article à tous ceux, nombreux en ce début de période estivale, qui oeuvrent pour fournir à d'autres, encore plus nombreux, des vacances de qualité, pas comme les autres...

Les vacances, c'est fait pour bronzer ! Chacun sait cela, bien sûr ! C'est-à-dire "se reposer" n'est-ce-pas ? A la rigueur, il est de bon ton de pratiquer son sport favori ou de s'inscrire à une école sportive pour apprendre une activité de plein air...

Et si les vacances, c'était fait pour jouer plutôt ? Ben oui, jouer c'est naturel aussi et c'est également un sacré dérivatif au stress quotidien ; et puis, avouons-le tout le reste de l'année, malgré les clubs, les conventions et autres concours, nous n'avons guère eu le loisir de pratiquer notre activité favorite à satiété...

Voilà certes une idée excellente, me direz-vous mais guère sérieuse. Allez donc convaincre votre entourage de la légitimité d'une idée aussi saugrenue : comment, mon chéri, tu n'y penses pas, fréquenter ces salles obscures, si tristes alors que nos amis vont tous au soleil, au camping de St-Trop' les mi..? Et oui, il y a les parents qui ne sont pas d'accord, mais alors pas du tout, "et d'abord passe ton bac, on verra après !" il y a le conjoint pas très ludique non plus et puis les p'tits braillards, "les pauvres chéris, il leur faut du soleil à eux, hein, tu y as pensé aux enfants, espèce de gamin attardé..."

Foutaises que tout cela, foin de faux-arguments, halte à la tyranie du sport et de la bronzette, des habitudes ancrées et du "qu'en penseront les Dupond ? "on ne dira plus "être sportif" mais "être ludique" d'ailleurs, ne dis-t'on pas aussi "être beau joueur ?" Alors, considérons enfin le JEU comme une activité à part entière, pas comme un Sport de l'Esprit, terme impropre et trompeur qui fait la part trop belle au sport. Le JEU, c'est le JEU (évident et stupide, j'ai honte, mais enfin) ! Quand je joue, je ne le fais pas pour m'instruire, ni pour tuer le temps, ni pour prendre une revanche, ni pour faire plaisir au petit, ni pour sacrifier à la tradition, je le fais parce que ça me plait et qu'il n'y a aucune honte à cela, là !!!

Bon, ceci dit et dégagé de tout complexe, puisque l'été c'est fait pour jouer, comment ça va se passer ? Deux approches cohabitent pacifiquement : il y a ceux qui font du jeu, encore du jeu et toujours du jeu (un peu lassant me direz-vous, mais oh combien motivant !) et ceux qui pensent que le jeu bien compris passe d'abord par une activité sportive ou autre. Les deux manières de pratiquer sont légitimes pourvu que les organisateurs aient bien pensé la chose ; comprenons-nous, s'il faut "cravacher" pendant 8 heures, une pagaie à la main pour avoir le droit de se faire un p'tit *Cthulhu* ou un *Animonde* le soir à la veillée, non merci ! Et de même, si je suis contraint d'enchainer 20 heures sur 24, repas compris, wargame sur donjons et donjons sur jeu de plateau sans avoir le temps de souffler un peu et de discuter avec les copains, non merci également !

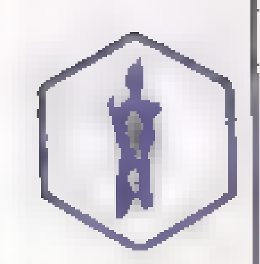
Enfin, il y a les aventuriers du jeu que je me devais de citer, les inconditionnels du costume et de l'épée en mousse qui vont faire tous les Grandeurs Nature annoncés... et il y en a tout plein cet été, ceux-là aussi ont leur façon de voir les choses et elle vaut tout autant si elle est bien assumée.

Ce sera l'occasion idéale pour saluer les Grands Anciens, ceux qui ont pensé tout cela et l'ont mis en oeuvre pour notre plus grand plaisir, ainsi les Nantais de "STRAGEGES ET MALEFICES" avec leurs extraordinaires Grandeurs Nature, les Lorrains des "LOUPS DU TEMERAIRE" avec leurs weeks-ends ski / jeu et équitation / jeu, sans oublier les "SEMAINES DE L'HEXAGONE", du jeu, encore du jeu dans une ambiance franchement "chaotic evil"

A bientôt en plein délire,

Xavier Jacus

A QUOI JO



UN MINI-GUIDE DU WARGAMER

Dilemne classique d'un Wargamer en goguette : vous êtes dans un magasin plein de beaux wargames mais vous ne savez lesquels acheter car vous n'avez pas envie de claquer des sommes colossales pour rien !
Aussi, ne reculant devant aucun sacrifice, je vous propose ici une description rapide de quelques "classiques" afin de vous éviter des surprises désagréables. Ne soyez pas surpris si votre jeu favori ne figure pas sur la liste ci-dessous ; celle-ci ne prétend aucunement être exhaustive.
A chaque jeu j'ai attribué une note allant de 0 (nul ! on ne peut faire pire) à 10 (excellent ! on ne peut faire mieux) qui quantifie la qualité du jeu selon les critères suivants : cohérence et clarté des règles, qualité de la simulation, intérêt du jeu, présentation (pions, cartes et tout le toutim).

A LA GLOIRE DE BUONAPARTE

Les Quatre Dernières Batailles de Napoléon
Ce "classique" des "classiques" a été présenté en détail dans GRAAL n° 6 aussi je vous invite à vous y référer pour plus de précisions.
NOTE : 7

Struggle of Nations
Beau jeu, bien fait, mais très long à jouer. Insiste plus sur l'aspect manoeuvrier des campagnes Napoléoniennes (à savoir tous les mouvements stratégiques avant les batailles et les problèmes de ravitaillement) que sur les combats proprement dit. La carte présente la particularité d'avoir de tous petits hexagones si bien que les distances sont immenses. Bref pour jouer à ce jeu, il faut beaucoup de place, beaucoup de temps et une mémoire de comptable.
NOTE : 6

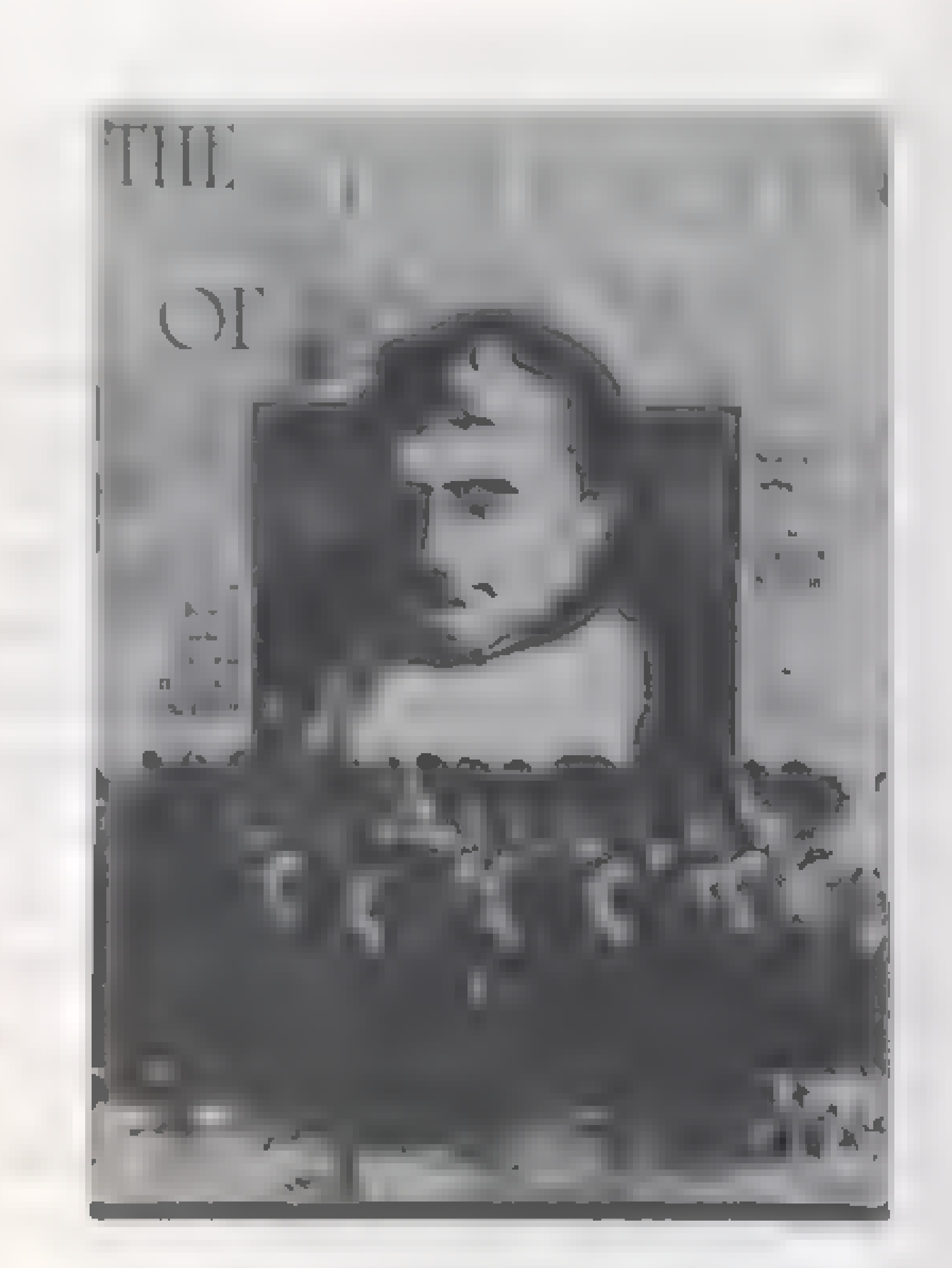
1809 Napoléon's Danube Campain
Ce jeu, réalisé par l'auteur de "struggle of nations" s'inspire exactement des mêmes principes. Cette fois-ci les hexagones sont de taille normale et le jeu est plus facile à gérer.
NOTE : 6.5



Friedland
Les règles de ce jeu sont originales et intéressantes. Malheureusement les russes n'ont absolument aucune chance de gagner. De plus, les pions et la carte sont très vilains (comme c'est souvent le cas chez Jeux Descartes). Enfin, comme le placement initial laisse peu de latitude, on se lasse vite de parties trop semblables.
NOTE : 5

PREMIERE GUERRE MONDIALE

Guns of August
Ce jeu au niveau stratégique (toute l'Europe sauf la Scandinavie et la péninsule Ibérique est représentée) allie des règles classiques à un système de combat assez bizarre. De gros tas de pions s'affrontent sur les deux fronts, les pertes sont lourdes de chaque côté mais le front bouge peu (ce en quoi le



jeu simule bien la Grande Guerre) ce qui peut lasser.
NOTE : 6

La Bataille de la Marne
Comme son nom l'indique, ce jeu, aux règles assez simples, présente quelques mécanismes de combat intéressants, mais l'artillerie y est par trop dévastatrice. Autre problème, le placement initial des pions est extrêmement

UE-T-ON CE SOIR ?

fastidieux, et la partie entière dure tout de même très longtemps.
NOTE : 5.5

DEUXIEME GUERRE MONDIALE

Les jeux sur le sujet ne manquent pas, je n'en citerais qu'une infime partie.

Third Reich

Encore un classique ! Ce jeu, présent depuis près de 15 ans sur le marché, est l'un des rares qui vous permette de "simuler" toute la seconde guerre mondiale en une journée. Cependant, ce n'est pas la qualité de la simulation (car Third Reich est émaillé de points de règles contestables voire carrément absurdes) mais bien la "jouabilité" qui font tout son intérêt. De plus le fait de pouvoir choisir de multiples options stratégiques et tactiques font que l'on peut y jouer indéfiniment sans se lasser.
NOTE : 7.5

Advanced Squad Leader

Le fin du fin en matière de simulation tactique (1 pion = 1 à 10 hommes ou 1 char ou 1 arme de soutien, 1 hexagone = 40m). Les règles sont extrêmement fouillées et complètes (et donc, malheureusement, assez longues). Ce jeu réclame un investissement financier très important au départ mais le rapport Prix / Nombre de parties jouées justifie cette dépense.
En effet ASL est un système de jeu plus qu'un jeu et en plus de la centaine de scénarios existant sur le marché les joueurs peuvent aisément créer les leurs.
NOTE : 9.5

Panzer Gruppe Guderian

Jeu simple et amusant (plus pour l'allemand que pour le russe) PzG met aux prises quelques Panzer Divisionen aguerries (1 pion = 1 régiment ou 1 division) et des divisions russes nombreuses mais peu performantes et dont, au départ, on ignore la force réelle (présentation dans GRAAL n° 1).
NOTE : 5.5

PERIODE CONTEMPORAINE

Dien Bien Phu

Exemple type du jeu qu'il ne faut pas acheter. Les règles sont inexistantes, les pions et la carte sont laids. Je n'en dirai pas plus.
NOTE : 0.5

Vietnam

Pour ce jeu VG a élaboré des règles très particulières qui font que même les wargamers chevronnés auront du mal à s'y faire au départ. Mais tout est très bien expliqué avec moult exemples et une fois que l'on a maîtrisé le



système on ne peut qu'en être satisfait. Plusieurs scénarios sont fournis et l'on peut tenter de jouer la campagne ; cependant les auteurs reconnaissent, fort honnêtement, qu'il faut "plusieurs centaines d'heures pour la mener à bien". Donc restons-en aux scénarios qui eux sont jouables en une soirée.
Ajoutons que les pions vont du bataillon à la division et que le système de jeu recrée fort bien les conditions particulières du conflit vietnamien.
NOTE : 8.5



Gulf Strike

La firme VG a la particularité de créer des systèmes de jeu différents et originaux pour chacun de ses produits. On peut applaudir cet effort de créativité, néanmoins, force est de constater que si dans le cas de *Vietnam* c'est un succès, dans les autres, en particulier Gulf Strike, on ne peut en dire autant.
Gulf Strike se propose de recréer les conflits réels ou possibles au Moyen-Orient. A cet effet une grande carte englobant l'Iran, un bout de l'URSS, l'Irak, l'Arabie Saoudite et les états du golfe est fournie avec les pions (des trois armes : aviation, marine et armée de terre) de tous les pays concernés. Mais le système de jeu est loin de répondre aux espoirs que l'on pourrait avoir à la vue du matériel. Les règles, assez mal organisées et rédigées, comportent moult points absurdes (exemple : jetez un dé dix, divisez le résultat par deux, arrondissez au plus bas ; ceci représente le nombre de navires que vous pourrez déplacer !) et ne permettent même pas de simuler le conflit Irak-Iran. Bref, ce jeu au sujet intéressant déçoit, malgré une renommée qui paraît usurpée.
NOTE : 4.5

Nato

Simulation d'une hypothétique troisième guerre mondiale en Allemagne, Nato est un jeu sans relief, triste et peu intéressant, où les unités motorisées se traînent comme de misérables escargots même lorsqu'il n'y a pas d'ennemis en face.
NOTE : 4

Third World War

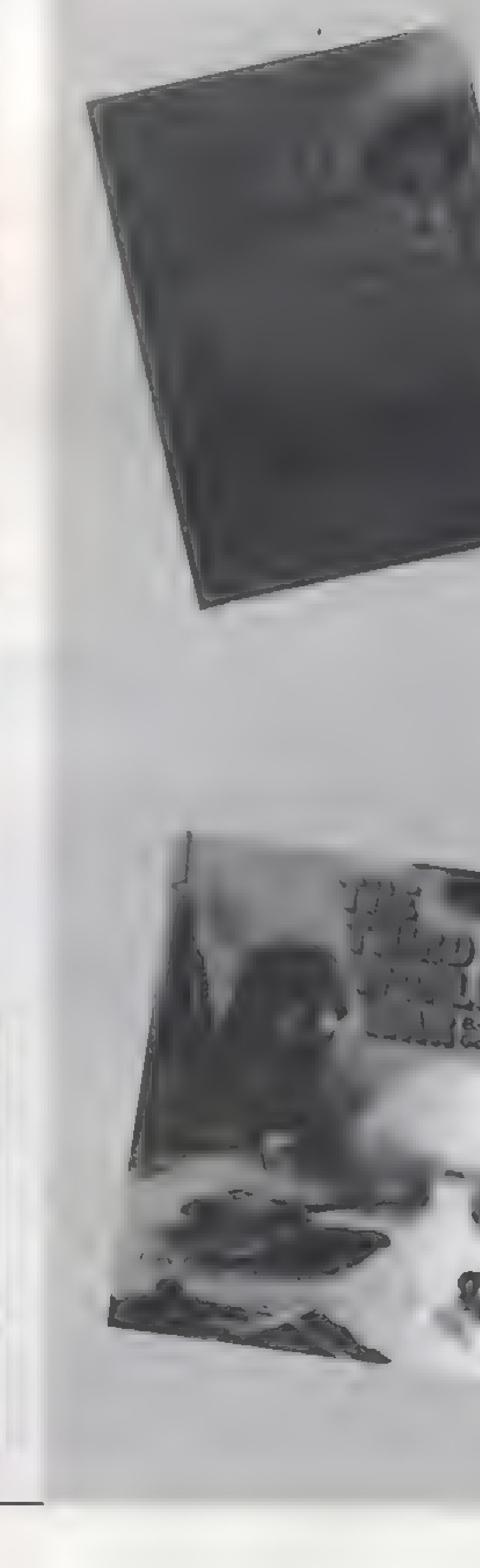
Cette série de GDW, en 4 jeux indépendants mais tout à fait compatibles (*Arctic Front, Battle for Germany, Southern Front, Persian Front*) simule, de façon originale et intéressante, une éventuelle troisième guerre mondiale, de la Norvège au golfe persique. Le système de combat est subtil et demande la maîtrise parfaite de l'emploi des armes combinées et des unités spécialisées (paras, airmobiles, marins et troupes de montagne). On peut regretter que la guerre sur mer n'y soit pas abordée (il n'y a pas de pions bateaux et les déplacements par mer se font abstraitement) et que l'OTAN, du fait de la faiblesse en attaque de ses unités soit cantonné à la défensive (sauf en Allemagne où les alliés disposent d'unités très puissantes).
NOTE : 7.5

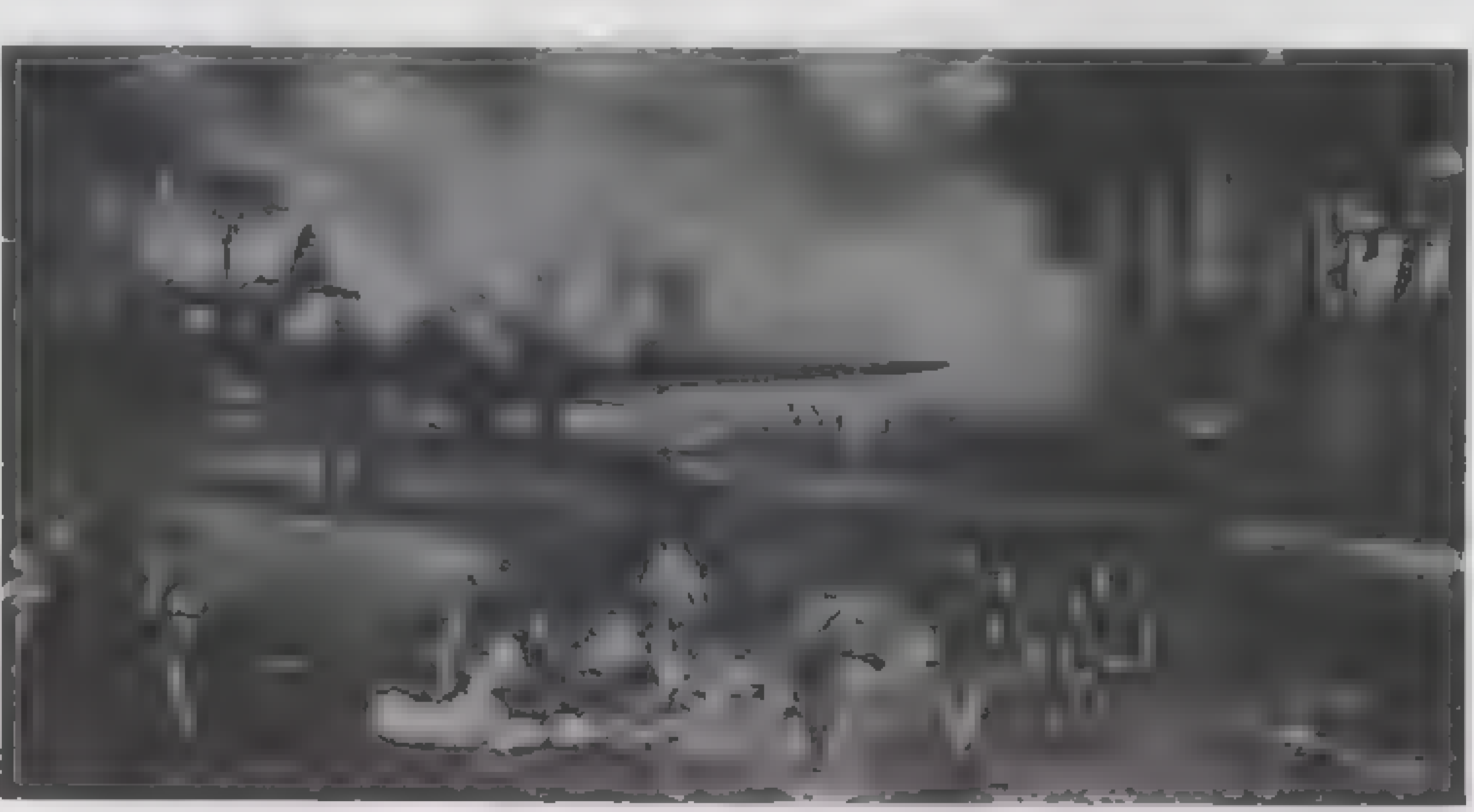
POUR RESUMER ET EN PRIME

A éviter : Dien Bien Phu, Nato, Moscou 1941, Gulf Strike, War in The Ice.
Moyens : Bataille de la Marne, Friedland, Guns of August, Struggle of Nations, Anzio, 1809, Thunder at Cassino, Korean War, Panzer Gruppe Guderian, Croisades.
Indispensables dans toute bonne ludothèque : ASL, Air Force, Europa, Vietnam, Third Reich, Third World War, Les Quatres Dernières Batailles de Napoléon.

Omar Jeddaoui

Air Force, ASL, PzG, Anzio, Third Reich, Guns of August, Thunder at Cassino sont édités par Avalon Hill
Nato, Gulf Strike, 1809, Korean War, Vietnam, sont édités par Victory Games
Europa et Third world War sont édités par GDW
Croisades est édité par Rexton
Les Quatres Dernières Batailles de Napoléon, Moscou 1941 sont édités par SPI-TSR.
Friedland est édité par Jeux Descartes







LA GUERRE SERA COURTE

Après avoir introduit les concepts de base de Third Reich dans le numéro précédent, l'excellent GRAAL 7, courez vite l'acheter si vous ne l'avez pas encore (ah la la ! je sens qu'on va encore nous taxer d'auto-satisfaction, Ndlr), nous nous proposons ici d'étudier les stratégies de départ des grandes puissances. A tout seigneur, tout honneur, on commence par l'Allemagne.

L'ouverture : problème d'actualité.
Etant donné l'état des forces en présence au départ, il y a quatre stratégies que l'allemand peut envisager :
1) Attaquer l'URSS tout de suite
2) Attaquer la France tout de suite
3) Attaquer la Pologne et d'autres pays neutres
4) Se concentrer exclusivement sur la Pologne
Etudions-les une par une

ATTAQUE DE L'URSS

L'allemand pourrait avoir la tentation de profiter de l'offensive gratuite dont il bénéficie à l'est au premier tour pour essayer de balayer le soviétique qui ne dispose que de maigres troupes au début de la partie. Oui, mais pour cela il faut payer 45 BRP de déclaration de guerre (10 pour l'Europe de l'Est, 35 pour l'URSS), ce qui en laisse fort peu pour reconstruire de nouvelles unités. De plus, étant donné qu'il faut au moins deux blindés pour prendre la Pologne et que l'allemand n'en dispose que de 4, les dommages qu'il pourrait infliger sont minimes et il peut au mieux espérer prendre Léningrad à 1 contre 1 si toutefois le soviétique ne l'a pas défendue trop fortement. Enfin, en déclarant la guerre à l'URSS, l'allemand s'expose à un flip flop qui ne saurait lui être favorable. Pour les mêmes raisons, l'allemand doit s'abstenir de déclarer la guerre au soviétique (qui se sera renforcé) au deuxième tour et tant qu'il ne dispose pas de forces suffisantes sur le front de l'est (dont au moins 10 blindés et un para).

ENVAHIR LA FRANCE

Si le joueur français est inexpérimenté, il se peut que son placement initial permette la prise de Paris au premier tour, dans ce cas le jeu vaut la chandelle. Si d'autre part, l'italien dispose de la variante 9, l'allemand peut envisager une offensive anti-française, en passant par les Alpes, avec l'aide des italiens qui serait (grâce à la variante 9) en mesure de déclarer la guerre et de conduire une offensive. Seule une offensive menant à la prise de Paris avec l'assurance de la garder (c'est-à-dire que les franco-anglais ne puissent monter une attaque à plus de 1 contre 2) vaut la peine d'être menée, car n'oublions pas que les alliés peuvent organiser un flip-flop, et que les polonais ne pourront être matés tant que les blindés et les avions allemands seront sur le front ouest.

AGRESSER LA POLOGNE ET LES NEUTRES

Outre la Pologne, cinq pays mineurs sont à la merci de l'allemand au premier tour. Il s'agit de la Belgique, du Danemark, des Pays-Bas, du Luxembourg (Front Ouest) et de la Yougoslavie (Front Sud).

La Yougoslavie

Sa prise nécessite 6 unités d'infanterie, 8 facteurs d'avions (ce qui compromet l'attaque à 3 contre 1 sur Varsovie, voir plus loin) et 25 BRP (déclaration de guerre+offensive). Ce qui signifie que l'allemand ne pourra défendre sa frontière avec la France si le français a placé son blindé dans la ligne maginot (car alors pas de reconstruction possible dans les hexagones adjacents) et cela peut poser un problème en cas de flip-flop. Il serait très embarrassant de voir des alliés à Berlin en 1939. De plus, en cas d'échange, les pertes peuvent être lourdes (6 ou 12 BRP d'infanterie +3 à 6 BRP d'avions) et l'attaque sur Varsovie a elle aussi plus de chances de se finir par un échange (soit plus de pertes encore). Enfin, pourquoi dépenser des BRP allemands pour s'emparer d'une Yougoslavie que l'italien peut très bien mater ? Cela fera tellement plaisir à Mussolini (et c'est indispensable pour la variante 4) qui pourra envoyer à l'Allemagne les 20 BRP que la Yougoslavie rapporte chaque année au titre de l'aide économique (sic !).

Les autres

Le Luxembourg qui ne rapporte que 5 BRP ne présente aucun intérêt immédiat. Pour parvenir directement à Bruxelles, il faut passer par la Hollande. De plus l'allemand devrait une fois de plus compromettre son 3 contre 1 sur Varsovie pour avoir des chances raisonnables de prendre Bruxelles que les

alliés seraient en mesure de reprendre immédiatement (n'oublions pas que les attaques à 1 contre 1 qui ont 5/6 chances de réussir ne font pas peur au français). Enfin payer une offensive à l'Ouest n'est pas très malin car l'allemand est en mesure d'écraser tous ces petits pays en même temps au tour d'hiver 1939. Economie, économie ! Evitons les dépenses inutiles comme la peste. En fait la seule solution rationnelle est de prendre une option d'attrition sur le front ouest, de déclarer la guerre au Danemark et éventuellement aux Pays-Bas. Une unité d'infanterie sera alors envoyée occuper l'hexagone G32 (situé à 4 cases d'Oslo) où l'allemand installera une base, des paras et 5 facteurs d'avions afin de s'emparer de la Norvège en hiver 1939, tandis qu'une autre occupera l'hexagone I31 afin d'empêcher les danois de faire une sortie et de couper les lignes de ravitaillement des unités ci-dessus. Si le français n'a pas mis de blindés dans la ligne maginot, ou si l'allemand accepte de lui laisser Stuttgart,



Euh, sur qui on tape chef ?

Fankfurt et Q25 (avec tous les risques que cela comporte), une déclaration de guerre à la Hollande est souhaitable. Ainsi l'allemand pourra utiliser (en envoyant 3 ou 4 unités d'infanterie vers La Haye) la table 11-20 de l'attrition. Il aura alors 3/6 chances d'éliminer une des unités (danoise ou hollandaise puisqu'il n'y aura pas contact avec d'autres nationalités sur le front ouest), 2/6 chances de les éliminer toutes les deux (ainsi moins de risques d'échange en hiver 1939, et moins de forces à utiliser pour conquérir ces deux pays) et 1/6 chance de ne rien obtenir (ce sont des choses qui arrivent). Cette stratégie, je le répète, n'a de réel intérêt que si l'on compte envahir la Norvège en hiver 1939 avec les paras.

Or je considère cette opération comme inintéressante. En effet cela détourne les parachutistes de Paris et de Londres pendant 2 tours, retardant par là même la chute de la France (principal objectif de l'année 1940) et permettant aux alliés de s'affranchir de la contrainte de la triple ligne de défense (seule capable d'arrêter un adversaire équipé de blindés et de paras). De plus, la Norvège ne rapporte que 10 BRP, un échange sur Oslo (payé en avions) coûte cher, et Oslo peut être occupé en 1940, quand l'Allemand attaque à l'Ouest et que ses flottes s'ennuient, par débarquement. La stratégie est viable, mais par optimale.

MATER LA POLOGNE

La stratégie la plus sûre consiste à mettre le paquet en Pologne afin d'assurer la prise de Varsovie avec le minimum de pertes et de disposer de 75 BRP pour les constructions d'unités indispensables à la poursuite des opérations. Quelque soit le dispositif défensif polonais l'allemand peut attaquer l'hexagone N35 à 2 contre 1 (soit 31/32 chances de réussir) et, durant la phase d'exploitation, Varsovie à 3 contre 1 (ceci dans l'hypothèse évidente où la défense polonaise serait cohérente, dans tout autre cas de figure, l'élimination de la Pologne n'en serait que plus facile).

Il faut ici faire une digression et étudier la table de combat de Third Reich. A 1 contre 1, l'attaquant a 1/6 chance de se faire annihiler, 2/6 de faire un échange, et 3/6 de réussir sans trop de pertes. Donc, l'allemand doit s'abstenir de faire de telles attaques, sauf quand il ne risque rien ou quand il n'a pas le choix et / ou que le gain potentiel est très important (pour prendre Gibraltar par exemple) car elles coûtent très cher. A 2 contre 1 et 3 contre 1, les pourcentages sont les suivants :

	2-1	3-1
Défenseur éliminé :	59%	71%
Echange sur contre-attaque :	19%	11%
Echange direct :	19%	18%
Attaquant éliminé :	3%	0%

Il apparaît donc que si à 2 contre 1 les chances de succès sont bonnes, le danger persiste et les échanges sont nombreux. Aussi, lorsque la possibilité existe, il faut attaquer à 3 contre 1 (ou plus) afin d'être assuré de vaincre et de minimiser les pertes dues aux échanges. Rien n'est plus désagréable que de se faire entièrement éliminer lorsque l'on attaque à 2 contre 1 (et cela arrive, croyez moi !). Ce sain principe doit être appliqué à Varsovie comme ailleurs.

FROMAGE OU DESSERT ? POUR MOI DES BLINDES

Une fois la Pologne matée, se pose l'épineux problème des constructions. Elles dépendent bien sûr du nombre de BRP disponibles (75 normalement, 55 si l'on a déclaré la guerre au Danemark et aux Pays-Bas) et des pertes subies en Pologne. De toute manière l'allemand doit maintenir une garnison de 20 facteurs de combat sur le front Est (sans quoi le russe a le droit de déclarer la guerre ce qui est très désagréable). Donc en tenant compte de l'unité d'infanterie placée en Finlande en début de partie pour empêcher le russe d'envahir ce pays, l'allemand doit construire 17 facteurs (soit 5 unités d'infanterie et 2 réservistes pour un total de 17 BRP) en Prusse Orientale. De plus il doit envoyer au moins un réserviste en Roumanie pour empêcher le russe de mettre à mal ce pays. L'allemand a absolument besoin de l'unité de paras (9BRP), et doit disposer sur le front ouest d'au moins une dizaine d'unité d'infanterie + les 5 réservistes restant afin de pouvoir subir les attritions sans trop de dommages. Les BRP restant doivent servir à construire des avions (inutile d'avoir plus de 25 facteurs d'avions à l'issue du premier tour, car les avions coûtent cher et leur construction se fait au dépend des autres unités) et des blindés.

Durant la phase de redéploiement, les survivants de la campagne de Pologne doivent être ramenés sur le front ouest. Il faut organiser une double ligne de défense (au moins) pour être à l'abri des mauvaises surprises et les avions doivent être placés hors de portée des bases adverses mais assez près pour pouvoir soutenir les unités au sol.

Alors, tout sera prêt pour la glorieuse campagne d'Hiver 1939, qui se soldera par l'occupation du Benelux et du Danemark (voir aussi de la Norvège) et de quelques hexagones français, afin d'être prêt à bondir sur Paris au printemps 1940. Mais cela c'est une autre histoire que l'on vous racontera plus tard si vous êtes sages...

Gilles Weber



La maison des fleurs : le puissant seigneur Tesabe Karasawi est tombé en disgrâce. Seul de tous les samourais il a osé dire la vérité à son seigneur : qu'il n'était qu'un tyran abject qui salissait l'honneur du clan. Maintenant il ne lui reste plus qu'un espoir : réussir à partir cette nuit. Hélas en rentrant chez lui il distingue soudainement une ombre sur le toit : déjà un ninja au service du clan ! Même son fidèle serviteur le sumotori est attaqué par un moine-combattant renégat. Avec un soupir Tesabe Karasawi dégaine son katana et s'apprête à mourir avec honneur.
Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décors : Poly et Stirène.

dixon o ral partha

dixon o grenadier

citadel

citadel o ral partha

QUI ETES-VOUS ?

En ce moment la mode est aux sondages, et autres consultations. GRAAL n'y échappe pas et vous propose à son tour de répondre à un court petit questionnaire qui nous aidera à nous améliorer. Alors répondez vite (avant le 31 août) et cinq d'entre vous, tirés au hasard parmi les réponses que nous aurons recues gagneront un abonnement de six numéros.
Pour répondre c'est simple : il vous suffit de mettre une croix en face de la réponse de votre choix (souvent plusieurs réponses sont possibles, ca signifie plusieurs croix).

LES GENERALITES

Vous êtes :
- une fille
- un garçon

Vous êtes âgé de :
- moins de 12 ans
- de 12 à 14 ans
- de 15 à 17 ans
- de 18 à 20 ans
- de 21 à 24 ans
- 25 ans et plus

Vous habitez (numéro du département) :

Vous êtes joueur :
- débutant (moins d'un an de jeu)
- confirmé (de 1 à 2 ans)
- vieux routier (de 3 à 4 ans)
- a tout vu, tout fait (5 ans et plus)

Comment avez-vous découvert GRAAL ?
- Dans une boutique ?
- Dans un kiosque ou une librairie ?
- Dans un club ?
- Chez des amis ?

Vous lisez aussi :
- Casus Belli
- Chroniques d'Outre Monde
- Dragon Radieux
- Des revues étrangères (White Dwarf,...)

Vous achetez GRAAL :
- à chaque numéro
- tous les deux - trois numéros
- de loin en loin
- pour les numéros "spéciaux" (ex : ce n° 8 spécial magie)

Vous pensez que GRAAL est :
- plutôt pas cher
- plutôt cher
- c'est bien comme ça

En kiosque, vous trouvez GRAAL :
- sans problème
- faut chercher un peu
- bonjour l'expédition !

Vous êtes seul à lire GRAAL ou vous prêtez votre numéro à :
- une autre personne
- deux autres ou plus
- seul

LE DETAIL

Vous êtes plutôt :
- wargamer
- rôliste
- pas raciste (les deux)

Questions aux wargamers

Votre (vos) époque préférée(s) est :
- antique
- médiéval
- napoléonien
- les deux guerres mondiales
- moderne

Les figurines vous intéressent ; jouez-vous :
- aux wargames sur figurines historiques
- aux wargames sur figurines fantastiques
- on parle de quoi, là ?

Vous souhaitez lire plus de :
- bancs d'essai
- articles de fond
- aides de jeu
- scénarios

Questions aux rôlistes

Vous pratiquez :
- un seul jeu
- 2 à 3 jeux
- 4 à 6 jeux
- 7 et plus

Le thème qui vous branche le plus :
- médiéval-fantastique
- historique
- fantastique contemporain
- science-fiction
- post-apocalyptique
- super-héros

Vous souhaitez lire dans GRAAL :
- des infos
- des bancs d'essai, présentations de jeux,...
- des aides de jeu
- des articles de fond
- des scénarios

Vous préférez des scénarios :
- multijeux
- pour un jeu bien précis
- nombreux et courts
- peu nombreux et détaillés

Attribuez une note allant de 0 à 5 à chacune des rubriques de GRAAL suivantes :
- échos
- la guerre en plomb
- rêve de plomb
- profession de foi
- top-jeux
- les en-cas de GRAAL
- cosmopolis
- scénario duo - hurligan
- écran magique

Vous souhaitez trouver dans GRAAL des rubriques consacrées à des loisirs parallèles au jeu :
- non, 100% pur jeu !
- jeux informatiques
- bandes dessinées
- livres
- cinéma
- autres (précisez)

Citez 1 à 3 articles lus dans GRAAL qui vous ont particulièrement plus :

Citez 1 à 3 scénarios lus dans GRAAL qui vous ont particulièrement plus :

Les dessins dans GRAAL sont :
- de petits chefs-d'oeuvre
- chouettes
- pas mal sans plus
- craignent un max

Votre illustration de couverture favorite est celle de :
GRAAL n°1 n°2 n°3 n°4 n°5 n°6 n°7 n°8

Voilà, c'est tout. Mille fois merci pour vos réponses et n'oubliez pas de donner votre adresse si vous voulez avoir une chance de gagner un abonnement.

On annonce la réédition de Cross of Iron, alors voilà un petit scénario pour vous mettre en jambes.







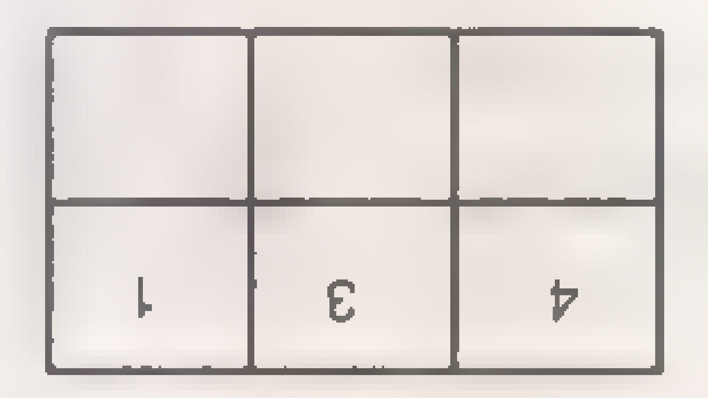
LES LOUPS ET LES AGNEAUX

Les envisons de Prague, printemps 1945.
Le front sud progresse beaucoup moins vite que prévu pour les soviétiques ; les abords de Prague défendus par des résidus de divisions SS et des conscrits résistent malgré un lourd investissement en matériel.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

CONDITIONS DE VICTOIRE

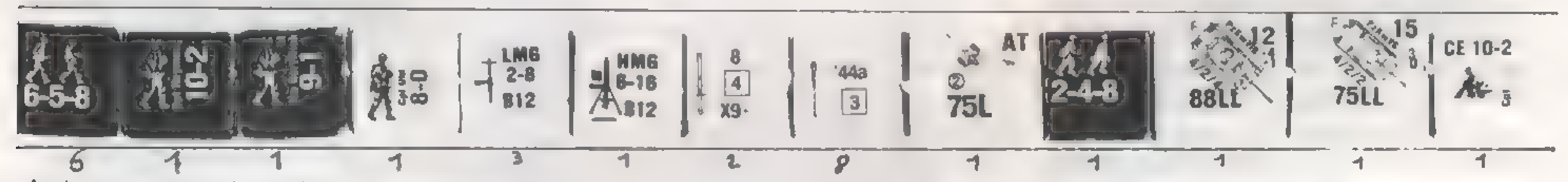
Le soviétique doit contrôler à la fin de la partie l'intégralité du bâtiment 1-X4 et avoir plus de squads non démoralisés (Un blindé valant 2 squads).



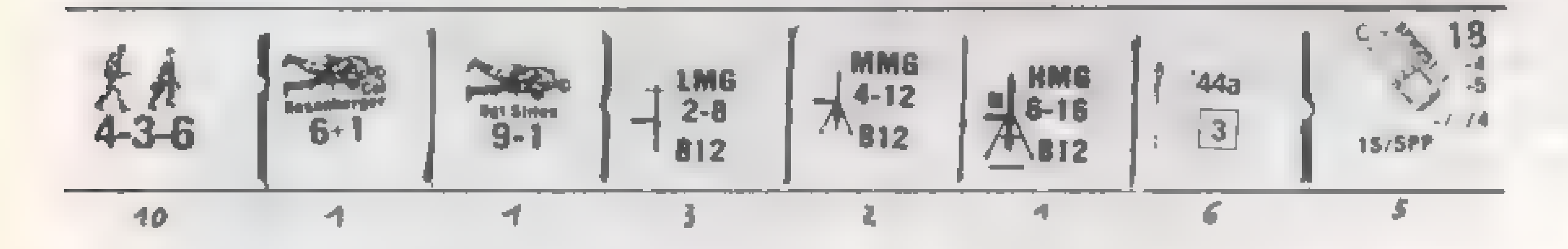
Les Allemands se placent en premier. Les Soviétiques jouent les premiers

LES ALLEMANDS : se placent sur la carte 1 ou sur la carte 3 sur des cases dont le numéro est inférieur ou égal à 7.

Les loups :



Arrivent au tour 2 par Y1 : **les agneaux**



LES SOVIETIQUES : arrivent au tour 1 par le bord est de la carte 4 ou par la route 4-GG5 / GG6.



REGLES SPECIALES

1) Seules les colonnes R à GG (incluses) sont jouables.
2) Tous les bâtiments sont sans étage sauf le bâtiment 1-X4 qui a un (1) étage.
3) Il n'y a pas de champs de céréale (wheatfield).
4) Le joueur Allemand peut utiliser le placement initial caché (HIP) pour 3 squads SS (et leur chefs et armes de soutien) et le canon de 75 mm.

REMARQUES

Faire attention aux règles concernant l'utilisation de leaders SS pour toute action conjointe avec les volksgrenadiers et vice versa (règle 83.7).

Christophe Dubreuil





UNE VIE DE MAGE

LES MAGICIENS AU SEIN DE LA SOCIETE

La magie telle qu'elle est conçue dans le plupart des Jeux de Rôles médiévaux-fantastiques résulte d'un mélange entre les pratiques magiques du moyen-âge et de l'antiquité (alchimie, magies noires et blanches) et les inventions de la littérature dans ce domaine. Incarner un magicien est donc chose beaucoup plus délicate que pour d'autres types de personnages (guerriers, voleurs...) pour lesquels on dispose de bases historiques qui permettent de définir un portrait type. Mais un magicien ? Vous vous imaginez capable de voler, de vous rendre invisible et de lancer de terrifiantes boules de feu ? Il faut donc essayer de définir quelles sont les particularités que l'emploi de forces surnaturelles induisent dans le comportement de tels êtres ainsi que leur rôle dans la société.

L'APPRENTISSAGE

En dehors de *RuneQuest* où la magie est accessible à tout le monde, dans les autres JdR, l'utilisation de l'*Art* est restreinte à un petit nombre d'élus. Quelle que soit l'explication qui sous-tend et justifie le système de magie (même à *AD&D* où en fait aucune raison à son existence n'est avancée) un personnage doit posséder au départ une forme de "Pouvoir", appelée aussi Volonté ou Intelligence suivant les jeux, qui le rend apte à manipuler les énergies mystiques.

Comment un personnage découvre-t-il son don latent ? Voilà qui à mon sens doit faire l'objet d'une ou deux délicieuses séances de jeu avec juste un MJ et un joueur. Le personnage n'est encore qu'un enfant lorsqu'il répète une rime qu'il a entendue prononcer par hasard par une vieille sorcière et miraculeusement le charme opère (voir "le sorcier de Terremer" d'U.K. Le Guin et les débuts de Ged). A l'âge de la puberté le personnage provoque des effets de Poltergeist (esprit frappeur) dont il n'est pas conscient et qui peuvent mener à des situations amusantes, jusqu'à ce qu'un parent avisé devine la vérité. Un puissant mage vient à passer dans le petit village où réside le PJ ; il sent les germes du pouvoir en l'enfant et lui fait subir des tests puis l'emmène comme apprenti.

La révélation de ses dons est un choc pour le personnage encore jeune. Soudain il entrevoit la possibilité de réaliser lui-même les miracles qui le faisaient tant rêver dans les récits de son grand-père le soir au coin du feu. Commence alors sa dure vie d'apprenti, soit au service d'un maître, soit au sein d'une école de magie. Là encore le mieux est de jouer cette partie de la vie du PJ en tête à tête, avec les nombreux petits incidents qui émaillent l'apprentissage et vont donner cohérence et profondeur au personnage : rivalités entre élèves, le PJ particulièrement brillant surclasse ses camarades ; jalousie éprouvée par certains d'entre-eux qui pourra se transformer à l'occasion d'un affrontement en haine, et les méchants des scénarios à venir sont tout trouvés (Terremer encore une fois...). Alors qu'il lessive à grande eau le pentacle de démonstration dont se sert le maître-conjureur lors de ses cours, l'apprenti-sorcier prononce machinalement une incantation ; soudain une ombre diffuse apparaît au centre de l'étoile à cinq branches. Le PJ commet une grave infraction au règlement intérieur de l'école ; chassé sans avoir pu finir ses études il peut partir à l'aventure...

A LA CONQUETE DU POUVOIR

Très rapidement l'apprenti-mage va prendre conscience de sa différence et du fossé qui le sépare de ceux qui ne possèdent pas le *Talent*. Au cours d'une promenade en ville dans l'un de ses rares moments de liberté, il est pris à parti, à la faveur d'un incident insignifiant, par des citadins qui lui font sentir toute la peur et le ressentiment qu'ils entretiennent à l'égard des magiciens. Et c'est certes compréhensible. Comment peut-on nouer des relations normales avec un homme dont on sait qu'il peut vous transformer en grillade d'un geste ? Cette défiance marquée de l'ensemble de la population envers les pratiquants de l'Art est une constante dans la vie de tout magicien qu'il

appartient au Maître de Jeu de lui faire sentir chaque fois qu'il le faudra.
L'apprentissage de la magie est long, très long. Entré au service de son maître ou dans une école à l'orée de l'adolescence, le personnage en sort, prêt à affronter le monde, jeune homme. Mais en quoi consiste au juste l'eneignement qu'il a reçu ? Il est très général et en même temps très particulier. Une bonne partie des cours et des exercices consiste en une tentative de maîtrise des forces surnaturelles. Mais l'enseignement porte aussi sur ce qu'on appelle aujourd'hui la "culture générale" c'est-à-dire la connaissance de plusieurs langues voire même de dialectes obscurs afin de savoir déchiffrer d'antiques parchemins invariablement rédigés dans un patois oublié ; sans oublier la connaissance de l'histoire, de la géographie, du droit, des plantes, et tout cela dans les limites d'un monde médiéval ou antique, ces lumières faisant du magicien un puits de science bien utile parfois au cours de certaines aventures où la bagarre n'est pas l'essentiel.
Au cours des années, le magicien va développer son savoir et sa puissance par l'expérience et par l'étude. Plus il avancera sur le chemin de la maîtrise des Arts Mystiques et plus il lui faudra investir de temps en études, recherches et efforts intellectuels. Pourtant il n'est pas rare de voir un PJ magicien enchainé aventure sur aventure comme si de rien n'était. Attitude ô combien irréaliste ! En admettant qu'un PJ trouve un jour un parchemin allèchant, il est assez logique de penser qu'il prendra le temps nécessaire pour en assimiler le contenu, même si cela doit prendre une année entière. Cela signifie donc des intervalles pendant lesquels il ne partira pas en aventure, ce qui ne veut pas dire qu'il ne lui en arrivera pas ! On peut très bien imaginer un scénario citadin à base d'intrigues complexes et de combines louches dans lesquelles le PJ sera impliqué comme par hasard...
Une fois qu'il a atteint un certain pouvoir, un magicien utilise des forces d'une puissance considérable. Conjuration, transformation, etc, sa magie affecte le tissu même de l'univers. On peut estimer que manier les Arts Mystiques à un tel niveau risque d'avoir des répercussions sur sa résistance physique ou mentale. Un mage est souvent affligé de déséquilibres psychologiques (les traditionnelles phobies) voir même de difformités physiques consécutives à l'utilisation répétée des forces surnaturelles. Un petit handicap de ce genre ne peut qu'ouvrir de plus grandes perspectives à la prise de rôle et donner encore plus d'étoffe au personnage.
Voici une proposition de règle pour appliquer cette idée à *AD&D* : le MJ fixe en fonction du niveau un Seuil de Résistance (SR) pour chaque magicien. Chaque sort lancé à une valeur égale à son niveau (un sort du 5ème niveau a une valeur de 5). Si durant une période de temps déterminée (1 jour, 1 semaine...) la valeur des sorts lancés dépasse le SR du magicien, celui-ci y gagne une petite tare psychologique ou physique amoureusement choisie par le MD. Cette idée a de plus l'avantage de simuler la vieille conception véhiculée par nombre d'oeuvres d'heroic-fantasy du magicien qui se fatigue en lançant des sorts et le fait parfois même au prix de son équilibre mental ou de sa santé.





AVANTAGES DES GUILDES

Les magiciens sont différents ; ils sont peu nombreux ; ils sont puissants. Toutes ce raisons justifient l'existence des guildes de magie. Tous les autres types de personnages communs dans les jeux médiévaux-fantastiques bénéficient du soutien plus ou moins lâche d'une structure de groupe : les voleurs et leur guilde, les clercs et leur clergé, les guerriers et l'armée, etc. Seuls les magiciens sont considérés comme de fieffés individualistes tout juste bons à carboniser les monstres et autrement incapables de coopérer entre eux. Erreur. De par la nature même de la magie et à cause de leur situation sociale incertaine, les pratiquants de l'Art ont tout intérêt à former des guildes solides et stables dont les avantages sont nombreux.

L'enseignement : les élus étant peu nombreux, une guilde fera du dépistage, c'est-à-dire chaque fois qu'un enfant ou un adolescent montre des dispositions, il sera testé puis confié à une école de magie. Cela ne se fait bien évidemment pas de manière scientifique mais plutôt par ouï-dire ou intuition. Et la guilde fera preuve de beaucoup de discrétion et de tact lors du recrutement pour éviter de s'attirer la réputation d'arracher les enfants à leurs parents.
La plupart des jeunes *Adeptes* sont donc rassemblés dans des écoles de

magie. L'uniformisation de l'enseignement qui s'en suit permet d'éviter dans une certaine mesure des déviations regrettables (démonisme...). Mais le principal avantage quand on sait à quel point l'étude des Sciences Occultes est ardue, est la constitution d'une vaste bibliothèque permettant même aux mages confirmés de poursuivre leurs recherches avec toutes les informations nécessaires (enfin presque toutes) à portée de sort et la possibilité d'échanger leurs points de vue avec des confrères. Ainsi le savoir magique qui a une fâcheuse tendance à s'évaporer on ne sait où, devient-il moins délétère.

une certaine influence tout en continuant leurs chères études.

ROLE D'UNE GUILDE

Une guilde de magiciens représente une puissance non négligeable et risque donc de se heurter aux autres pouvoirs. Pour se faire accepter, magiciens et guildes doivent apporter la preuve de leur utilité. C'est pourquoi les Adeptes prennent une part active à la vie de la société et usent de leur capacités pour le bien de la communauté. Les magiciens sont souvent utilisés pour faire pleuvoir en temps de sécheresse, pour fertiliser les champs ; de



riches marchands font appel à eux pour protéger mystiquement leurs richesses, les guildes de voleurs pour annuler ces mêmes barrières magiques, etc. L'essentiel pour les magiciens est de donner d'eux-mêmes une image rassurante de façon à endormir la peur du sorcier et la jalousie qu'éprouve le peuple face à cette élite de gens aux capacités terrifiantes.
Grâce à leur pouvoirs occultes et à leurs vastes connaissances sur toutes choses, les magiciens font de bons conseillers pour les représentants du pouvoir en place. Pas un roi, prince ou duc qui n'ait son mage attitré pour le seconder dans les batailles. Ce rôle d'éminence grise qu'acceptent beaucoup d'Adeptes donne à la guilde un grand poids politique mais n'est pas sans danger : en cas de gros problème le bouc émissaire est tout trouvé.
La guilde ne doit pourtant jamais montrer trop ostensiblement sa puissance car elle a des ennemis irréductibles qui en profiteraient immédiatement pour sonner l'alerte : les lobbys religieux. Il y a incompatibilité absolue entre ces deux philosophies : entre les croyants qui tiennent leurs pouvoirs magiques de leurs dieux et les pragmatiques qui ne comptent que sur eux-mêmes les relations sont tendues, surtout dès lors que les magiciens marchent sur les plates-bandes des clercs en apportant leur aide aux gens. Des luttes de pouvoir s'instaurent continuellement entre les deux factions (voir "le château de vos rêves" dans GRAAL 6 et 7) et le clergé bénéficie généralement du soutien du peuple.

Dans vos campagnes vous pouvez bien entendu adapter l'idée des guildes de magiciens à votre convenance. Elles peuvent être très structurées et rigides ou beaucoup plus souples. Il est possible aussi d'imaginer l'existence de plusieurs guildes concurrentes ou encore de rivalités au sein d'une même organisation.
Elles constituent un vivier d'informations, de rumeurs et donc de scénarios potentiels pour les personnages. Un PJ magicien est susceptible d'y trouver les renseignements nécessaires à la compréhension d'une énigme ou pour situer approximativement l'emplacement d'une cité depuis longtemps disparue. Mais la guilde demande à ses membres une contre-partie : financement et partage des connaissances recueillies. Néanmoins les magiciens ne sont pas comme les voleurs que l'on doit mener à la trique ; ils savent que leur intérêt est de travailler ensemble en bonne intelligence et l'ambiance qui règne à la guilde est toute de curiosité et de bonne volonté.
Les PJ magiciens sont un peu à part de leurs collègues puisqu'apparemment ils font partie de ces gens qui partent à l'aventure par plaisir et non par nécessité (drôle d'idée). Les guildes sont toujours très intéressées par les informations qu'ils glanent au hasard de leurs pérégrinations, et leur demandent souvent de se renseigner précisément sur tel ou tel événement inattendu qui a eu lieu loin, très loin... De plus, les PJ, en tant qu'experts en magie offensive (il faut dire ce qui est), risquent forts d'être promptement réquisitionnés en cas de guerre par les belligérants.

C'est ainsi que vos magiciens vont aller d'aventure en aventure, des premiers frissons de l'apprenti confronté à l'inexpliqué, aux dangers mortels bravés par l'archimage, chef suprême de la puissante guilde des magiciens, qui sait ?

Les composants : PJ : "Je lance mon sortilège de pulvérisation pulvérulente de Pulver".
MJ : "As-tu encore une part de soufflé de Troll farci de rognons de Dragon Mauve des Mers Australes ?"
PJ : "Euh, ben..."
Dans beaucoup de jeux les composants sont un ingrédient indispensable au lancement d'un sort. Ils sont parfois aussi plutôt gratinés à dénicher. Le premier souci d'une guilde est de mettre au point un commerce sûr de composants afin de fournir tous ses membres et de leur éviter de fastidieuses emplettes. Cela peut aussi être un motif d'aventure lorsqu'il faut ramener de l'autre bout du continent une substance extrêmement rare. Enfin cela constitue un moyen non négligeable de pression et de contrôle sur les membres récalcitrants.

La securite du travail : les magiciens ses recrutent très démocratiquement parmi toutes les couches de la société et de toute façon, savoir n'a jamais rimé avec richesse !... Rares sont les Adeptes qui partent risquer leur vie pour des chilmères ; beaucoup préfèrent un emploi de scribe, de sage, de conseiller qui leur permet d'exercer

Eric Usher



la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE



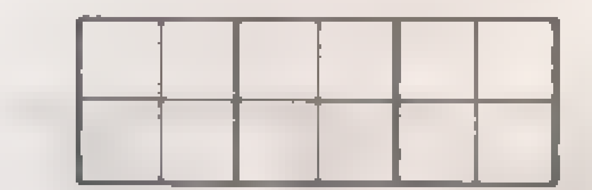
Présente

LES PLATEAUX D'AVENTURE

2 MODELES :

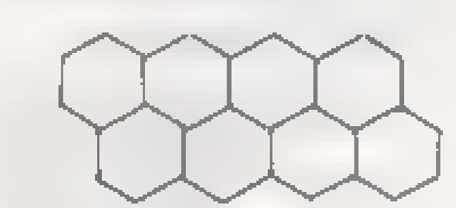
MODELE QUADRILLE

.. A L'ECHELLE DES FIGURINES DE JEUX DE RÔLE



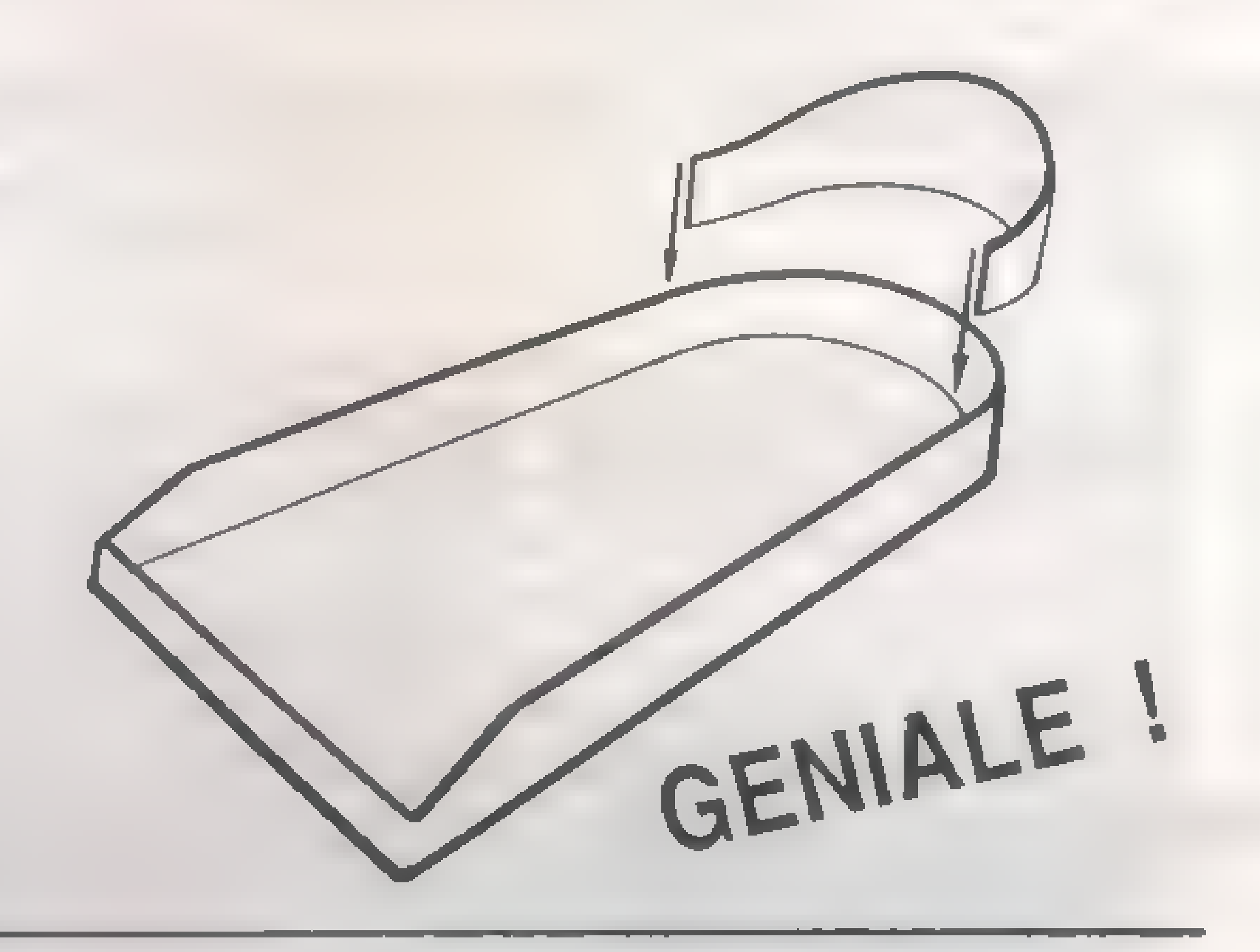
MODELE "HEX"

TRAME D'HEXAGONES DE 2,5 cm COMPATIBLE AVEC TOUS LES WARGAMES



PLATEAUX BLANCS EFFAÇABLES A SEC
EXISTENT EN PLUSIEURS FORMATS
MODULABLES ENTRE EUX.

LA PISTE INFERNALE



PISTE DE DÉS SPECIALEMENT CONÇUE
POUR LES JEUX DE RÔLE :
FORMAT, DESIGN, ASTUCES...

GENIALE !

L'ECRAN DU MAITRE





VALABLE POUR TOUS
LES JEUX DE RÔLE
AU MAITRE D'INSERER
LES TABLES DE SON CHOIX.

NOUVEAU !

EN VENTE CHEZ TOUS LES SPECIALISTES

CJR 19, rue du Dr Arnaudet 92190 Meudon

A L'AUBE DU MILLIEME MATIN

VOYAGE EPHEMERE A TRAVERS QUELQUES CHEFS-D'OEUVRE DE LA TRADITION MAGIQUE

La culture magique, qu'elle soit littéraire ou universelle, s'est vue copieusement plagiée par le jeu de rôle d'heroic-fantasy. Plagiée et hélas pervertie à grands coups de "fire-ball"[1] dévastateurs, de "magic missile"[1] intempestifs et autres déprimants "hold person"[1]. Si tant est que l'on puisse prêter à un jeu de rôle une personnalité intelligente et intelligible, un certain papy d'outre-atlantique doit se sentir plus particulièrement concerné. DONJONS & DRAGONS, encore lui, (règles avancées ou non) présente en effet une magie stéréotypée et caricaturale sans véritable fondement théorique. Mais est-ce finalement un mal ? N'est-ce pas au contraire une chance d'avoir entière liberté (à quelques modifications de règles près) de façonner selon ses vues, à partir d'une masse informe et pâlichonne, une théorie magique en harmonie avec l'esprit du monde que l'on vient d'imaginer ?
Pour tous les créateurs d'univers, soucieux d'établir les principes d'un art magique original et cohérent, voici quelques points de repère, quelques grands thèmes puisés à la source de la littérature imaginaire, qui pourront peut-être les guider dans leur tâche et leur donneront, je l'espère, l'envie de découvrir (si ce n'est déjà fait) les chefs-d'oeuvre de noms désormais célèbres, j'ai nommé :
J.R.R. TOLKIEN, U.K. LE GUIN, F. HERBERT, M. MOORCOCK, F. LEIBER, J. VANCE, R. ZELAZNY, etc.

"Une aube froide et blanche se levait sur Elgaren, le lac noir. Sur la berge détrempée par la brume glaciale du matin, un jeune mage marchait, courbé par le poids d'une intense méditation. Il arrêta soudain son pas pour comtempler d'un regard flou la surface de laque noire du lac Elgaren. A l'orée de sa conscience venaient de naître les prémices d'une réponse. Une réponse aux interrogations qui le torturaient depuis des nuits :
'Qu'était-ce que la magie, que pouvait-elle vraiment, où étaient ses limites ?'
Nous étions à l'aube du millième matin, et comme cela avait été prédit, ses visions s'illuminèrent d'un jour nouveau... En premier, il vit une île déchirée par les vents, située quelque part, au milieu d'un archipel lointain : TERREMER..."

Terremer est peut-être à ce jour la plus belle histoire qu'ait donnée le genre. La poésie et le relativisme d'Ursula LE GUIN confèrent à sa magie une portée et une profondeur inégalée. Sur *Terremer*, chaque chose, chaque objet, chaque être vivant porte un nom secret issu de l'*Ancien Langage*, que seuls parlent encore les magiciens et les dragons. La magie leguinienne est l'art d'évoquer ce nom secret, ce verbe, support de l'Essence et de l'Ame.
C'est sur l'île de *Roke*, où siège le collège des sorciers, que les neuf Maîtres Magiciens initient à la sagesse, autant qu'au pouvoir ; le *Maître Chantre* enseigne la tradition et la légende ; le *Maître Ventier* contrôle les Eléments sans jamais altérer l'ordre du temps ; le *Maître Herbier* enseigne lui la botanique et la médecine ; tandis que le *Maître Manuel* initie les jeunes adeptes à l'illusion, en jouant sur l'image mais non sur la substance ; car changer la nature d'une chose c'est en changer le nom véritable et c'est remettre en cause l'équilibre du monde, soit vers le Bien, soit vers le Mal :

"Allumer une chandelle c'est projeter une ombre..."

C'est au *Maître Changeur* et au *Maître Appeleur* qu'incombe la tâche d'initier les novices à l'art de l'Altération

et de l'Enchantement, mais aussi à la Conjuration et à l'Evocation des forces et des énergies soutenant le monde. Enfin, c'est le *Maître Nommeur* qui garde précieusement les millions de *Noms* que contient l'univers et sur lesquels s'appuient les pouvoirs des sorciers.
Comme on le voit, la théorie magique de *Terremer* est d'une richesse et d'une dimension qui ne peuvent être embrassées en quelques lignes. Où est, à côté de cela, la magie gadgétisée des apprentis-sorciers-donjonneurs et combien d'entre ceux-là, accepteraient une puissance qui se limite d'elle-même, car nul ne peut connaître tous les noms du monde :

"Qui veut être Maître des Mers doit connaître le vrai nom de chaque goutte d'eau de mer".
(...) "Et la vérité est qu'à mesure que le véritable pouvoir d'un homme augmente et s'étend son savoir, le chemin qu'il choisit se fait plus étroit : jusqu'au jour où enfin il ne choisit rien, mais fait seulement et pleinement ce qu'il doit faire...".

"Puis vint une deuxième vision plus grandiose encore : une Terre au milieu d'un Monde, aux prises avec les forces d'un ténébreux sorcier : LE SEIGNEUR DES ANNEAUX..."

Est-il besoin de présenter le chef-d'oeuvre de **Tolkien** à toutes celles et tous ceux qui fréquentent l'univers des jeux de rôles médiévaux-fantastiques ?
Subtile et indicible, la magie tolkiennienne ne se définit pas, soutenue qu'elle est par un irréductible paradoxe : omniprésente, elle ne se manifeste quasiment jamais ! Talent originel, Art plutôt que véritable pouvoir, c'est dans l'âme des *Elfes* que vibre cette fibre créatrice, acquise à l'aube du monde, auprès des puissances angéliques du royaume béni de *Valinor*[2]. Ses descriptions toujours ambiguës, évasives et nuancées laissent au lecteur l'idée d'une puissance capable de prodiges, sans être pour autant surnaturelle. La magie devient alors une notion relative, tradition pour les uns, miracle pour les autres :

"Sont-ce des manteaux magiques ?" demanda Pippin, les regardant avec étonnement.
"Je ne sais ce que vous entendez par là", répondit le chef des Elfes. "Ce sont de beaux vêtements, et le tissu est bon, car il a été fabriqué dans ce pays[3]. Ce sont certainement des habits Elfiques si c'est ce que vous voulez dire. Feuille et branche, eau et pierre : ils ont la couleur et la beauté de toutes ces choses dans le crépuscule de la Lorien[3] que nous aimons ; car nous mettons la pensée de ce que nous aimons dans tout ce que nous fabriquons".

A la lumière de cet extrait, il est une remarque que l'on peut faire ; une intime communion existe entre la nature et le peuple des *Elfes*. Et si le pouvoir elfique n'est pas à proprement parler surnaturel il est certainement une forme idéalisée de la nature, qui transcende les limites du modèle, pour aboutir à une création supra-naturelle dénuée de tout principe terrestre.
A l'instar de *Terremer* où les sorts de grande puissance pertubent l'équilibre du monde, un pouvoir tolkiennien s'accompagne d'un ensemble d'effets secondaires, dont l'influence maléfique peut faire perdre à son détenteur, jusqu'à son identité, son âme, sa raison...
Et la résistance à ce mal inévitable tient à l'innocence et à la sagesse de celui qui y est soumis. Ainsi *Frodo, le Hobbit*[4], animé par une simplicité et une pureté qui font sa force, résistera longtemps à l'influence perverse de l'anneau du pouvoir, que les grandes puissances du bien ont d'ailleurs refusé de porter, de peur de succomber à son charme maudit. On le constate, la haute sorcellerie est une discipline dangereuse, rarement utilisée, et seulement dans des cas d'une extrême nécessité. Autre point (valable également pour *Terremer*) la magie dont use *Gandalf* dans les profondeurs de la *Moria* est une pratique particulièrement épuisante. Le vieux magicien revient en effet exténué auprès de ses compagnons, après avoir lancé sur une porte un simple sort de fermeture, qui, dit-il, peut être brisé par la force : D&D appelle cela "hold portal"[5] et n'importe quel magicien 1er niveau est à même de le lancer ; mais combien de ces mêmes magiciens résisteraient, ne serait-ce qu'un instant, à la puissance d'un *Balrog*, comme le fait *Gandalf* sur le pont de *Khazad-dum* ? Voilà de quoi donner une leçon d'humilité à tous les amateurs d'exercices abracadabresques, dérisoires et puérils. Et bien qu'il n'existe pas de système intégrant la fatigue dans les règles de D&D, il est une règle, magique justement, qui permet de simuler toute chose, sans contrainte ; d'aucuns la nomment : Role-Playing... Voilà une parenthèse refermée.



Il est difficile de saisir pleinement le relativisme de la magie tolkienienne, et là encore c'est plusieurs pages qui seraient nécessaires à son analyse. Mais à quoi bon casser l'enchantement. Laissons à l'Art elfique son aura de mystère, que les *Hobbits* qualifient peut-être précipitamment de "magique". Et le temps d'un souffle, imaginons une fascinante perspective : quel est ce charme étrange qui envoûte le lecteur du SEIGNEUR DES ANNEAUX, d'où Tolkien tient-il cette insoutenable poésie, et si ce livre n'était finalement, que l'ultime manifestation en ce monde... l'Art elfique ?





"Son troisième rêve fut en vérité un cauchemar. Le crépuscule d'un monde décadent et barbare s'imposa à son esprit : une terre sauvage, où de jeunes royaumes, déjà corrompus, naissaient sur les cendres fumantes d'un empire dix fois millénaire : l'antique Ménilboné d'Elric le Nécromancien..."

Le monde décrit par *Michaël Moorcock* dans son **Cycle d'Elric** est, à l'image de la *Terre du Milieu*, un univers moribond, sur le point de toucher à sa fin. Mais la comparaison s'arrête là, car quand *Tolkien* parle de nostalgie et de paix, *Moorcock* évoque lui la déchéance et la violence de personnages sombres et désabusés.
La magie demeure, pour *Elric*, l'ultime vestige de l'ancien-

ne gloire ménilbonéenne. Elle est la marque, toujours effective, d'un pacte ancestral liant sa race aux *Esprits Elémentaires* du monde. C'est grâce à la puissance d'invocations complexes et épuisantes, qu'*Elric* parvient à faire venir sur terre géants du vent, rois cthoniens, ou esprits des eaux. Mais cette puissance s'étend au-delà des entités de l'air, de l'eau, de la terre et du feu, elle contrôle aussi les Esprits Souverains des animaux tels "Haaashaastaak", Seigneur des Lézards ou "Fileet", Reine des oiseaux.
La mise en oeuvre de cette science noire et oubliée requiert une transe incantatoire longue et éreintante, consommant une grande part de l'énergie du conjurateur. Les formules cabalistiques, énoncées de mémoire, appartiennent à un *Ancien Langage* étrange et difficile, que les bouches humaines ont peine à prononcer. Mais les mots ne sont pas tout, il faut y ajouter une profonde concentration mentale, qui suscite en l'esprit du sorcier une abstraction faite de souvenir et d'émotion, devant durer tout le temps de la mélopée ésotérique. Quelquefois, la rune (le sort) doit même s'accompagner d'une gestuelle, symbolique, s'appuyant sur un support matériel spécifique (tiens, tiens ça me dit quelque chose...), l'ensemble étant destiné à catalyser l'appel des créatures lointaines, étrangères au plan de matérialité :



"Il se souvenait de la phrase qu'il avait lue dans le vieux grimoire de son père :
La chevelure d'un Elenoin[6], trempée dans le sang d'un ennemi et présentée à l'ouest, doit invoquer l'adversaire des Elenoin les Grahluk[7]".

Cette sorcellerie ne peut être l'apanage que de rares privilégiés d'une intelligence surpassant celle du commun des mortels.
A l'image de son univers, la magie moorcockienne est animée d'un souffle sauvage et baroque et reste le dernier sursaut de pouvoirs déclinants, sur une terre rongée par l'entropie et vouée à l'oubli.
S'il est difficile de jouer la fatigue dans un système qui ne l'a pas prévue, il est, par contre, assez aisé d'incarner un conjurateur du genre d'*Elric*, magicien qui n'aurait dans son grimoire que des sorts de conjuration, dont la spécificité est dûment mentionnée dans un certain "Livre du Joueur". L'idée pouvant d'ailleurs être étendue aux autres spécialités magiques, identifiables dans D&D, que sont : l'illusion, l'Enchantement, la Nécromancie[8], la Divination, l'Elémentalisme. Et pourquoi ne pas utiliser l'idée toute simple des incantations, que l'on peut facilement intégrer au jeu en associant à chacun des sorts, une formule obscure et / ou imagée, connue seulement du magicien et du maître de jeu ; et une tirade du genre :

"HANAL NAVRARH OURLEVASS
BETHEURDE DORLIEL DIENNVE"[9]

lancée dans un silence parfait, imposé par le maître, est autrement plus évocatrice et génératrice d'ambiance que : "bon bah j'lance mon sort de sommeil" balbutié dans un brouhaha général... Nouvelle parenthèse refermée.

"Enfin naquit dans son âme tourmentée l'image d'un monde aride et désolé, en proie aux affres d'ambitions multiples ; une sphère, quelque part dans l'avenir, ou, qui sait, dans le passé : la planète Arrakis, autrement connue sous le nom de : Dune..."

Certains me contesteront l'idée de parler ici du roman de **Frank Herbert**, prétextant qu'il s'agit là d'une histoire de pure Science-Fiction, dénuée de tout phénomène magique. Je ne voudrais pas me lancer dans un faux débat, je relèverai toutefois quelques éléments de la saga qui la rapprochent plus, selon moi, de l'épopée fantastique que du "space-opera" : l'existence d'une société néo-féodale, le mysticisme religieux fremen, le jihad[10] Butlérien éliminant les machines pensantes, un vocabulaire résolument médiéval, des thèmes aux allures bibliques, sont autant d'exemples plus proches de la *fantasy* que de la science.
Bien sûr, la magie décrite ici n'a pas grand chose à voir avec les pratiques de sorcellerie de notre bon vieux moyen-âge, rien à voir non plus avec les facultés surnaturelles d'un certain Enchanteur celtique bien connu ; pourtant elle existe bel et bien, camouflée derrière telle ou telle substance chimique minérale, végétale ou animale, dissimulée derrière la pratique d'exercices mentaux destinés à augmenter les possibilités de l'esprit humain ; elle est là, dans chaque geste, chaque regard, chaque perception...
La magie de *Dune*, si elle présente un fondement rationnel (produit d'origine naturelle, entrainement physique et / ou psychique), a en tout cas, dans la forme que lui donne sciemment Herbert, une résonnace ésotérique, mystérieuse et mystique ; les Soeurs du *Bene Gesserit*[11], par exemple, ne sont pas surnommées "sorcières" de façon gratuite et inconsidérée. Elles sont douées de certaines capacités que leur auraient enviées probablement leurs ancêtres médiévales. Ainsi sont-elles capables, en choisissant des harmoniques particulières de leur voix, de contrôler la volonté des individus ; ainsi peuvent-elles, par une technique d'observation poussée, qu'elles nomment "Manière" (on notera l'aura cabalistique recouvrant le terme), déceler le moindre trouble psychologique d'un interlocuteur (peur, dissimulation, haine...) ; ainsi, une Révérende-

BIBLIOGRAPHIE

- TERREMER U.K. LE GUIN Edt Seghers, coll. "Les fenêtres de la nuit" 1.vol, Presses-Pocket 3 Vol
- LE SEIGNEUR DES ANNEAUX J.R R. TOLKIEN : Livre de poche 3 tomes, Presses-Pocket 3 tomes.
- LE SILMARILLION (même auteur) Presses-pocket 1 Vol.
- ELRIC (CYCLE D') M.MOORCOK, Presses-pocket 5 Vol
- DUNE (cycle) F HERBERT, Presses pocket 5 Vol (mais 4 t) Robert Laffont, Coll "Ailleurs et Demain" 5 Vol (mais 6 t) (Deux épisodes de la saga n'existent pas pour l'instant en collection de poche, les deux derniers et les moins bons.
- CYCLE DES EPEES, F. LEIBER Presses-pocket 6 Vol
- CYCLE DE LYONESSE, J VANCE : Presses-pocket 2 Vol (pour le moment)
- CYCLE DE BELGARIAD, D. EDDINGS Edt. "Unicorn" (disponible uniquement en anglais, hélas ! Une intéressante magie psionique)
- L'ENCHANTEUR, R BARJAVEL Robert Laffont
- CYCLE DE COVENANT L'INCREDULE, S.R DONALDSON, J'ai lu 1 Vol (occultisme égyptien)
- LES VOIES D'ANUBIS, T. POWERS J'ai lu 1 vol
- LANCE DRAGON, Edt. Carrère 3 vol (par les auteurs de D&D, où un magicien issu des règles du même jeu se fatigue en lançant ses sorts, singulier non ?).

Mère *Bene Gesserit* est-elle à même de discerner la vérité du mensonge...
Le dépassement des limites humaines est, en fait, tout ce qui sous-tend le surnaturel de F. Herbert. C'est un ensemble de facultés "extra-ordinaires" fondées sur une base matérielle réaliste, qui lui donne toute sa force de crédibilité, sans rien lui ôter de ce qui suscite l'évasion et l'émerveillement chez le lecteur : et qui constitue une réussite rarement réalisée dans des histoires de science-fiction classiques, plus austères et plus terre à terre.
L'adaptation de ce genre de "magie" peut être appliquée directement au jeu de rôle, les classes de personnages de D&D présentant de grandes similitudes avec les talents des personnages d'Herbert : la catalepsie des moines par exemple ressemblant fort au *Prana Bindu*[12] *Bene Gesserit*.
On remarquera, dans le même ordre d'idée, la possibilité d'exploiter certaines disciplines psioniques comme des compétences acquises, répondant à une pratique mentale ou corporelle, plutôt qu'à un don particulier de la nature. Enfin la fresque dunienne propose un potentiel d'idées pour de nouvelles classes de personnage, dont il serait dommage de se priver.

Comme beaucoup l'auront remarqué, il y a peu d'indications purement techniques dans tout ce qui précède. La démarche est volontaire. Si j'ai fait référence à D&D, je n'avais en aucun cas l'intention de présenter en quelques lignes la refonte du système de magie du plus vieux des jeux de rôles. Je n'ai voulu proposer là que des suggestions d'inspiration, qui pourront redonner quelques couleurs à une magie morne et sans surprise. Mon ambition était, je dois l'avouer, autant une tentative de revalorisation ludique que romanesque d'un domaine culturel qui existait bien avant le jeu de rôle et qui lui survivra.
Cette courte revue du genre n'est pas exhaustive, dieu merci. Bon nombre d'autres romans de *fantasy* ayant pu figurer ici, j'ai du faire un choix et trancher pour les oeuvres les plus connues. On pourra toutefois se référer à la bibliographie d'inspiration placée en exergue où d'autres titres sont mentionnés, à côté de ceux déjà cités. Ces précisions apportées il ne me reste plus qu'à fermer cette ultime parenthèse, dans une réflexion qui en contient déjà beaucoup.

"Le soleil faisait miroiter de mille scintillements la surface à présent argentée du lac Elgaren. Le jeune mage reprit sa marche, droit et le regard clair. Dans son esprit s'éveillait une nouvelle conscience, chargée de sagesse et d'enseignement. Tandis que l'aube du millième matin terminait de dissiper les derniers lambeaux de grisaille..."

NOTES

1) Boule de feu, projectile magique, paralysie, pour les donjonneur francophones.
2) Voir "le SILMARILLION" du même auteur ; cf bibliographie.
3) L'une des régions de la terre du milieu habitée par les Elfes.
4) "Lutin" d'inspiration purement tolkienienne.
5) Traduction exacte de "Hold Portal".
6) Sorte de démon féminin.
7) Démons simiesques ennemis jurés des précédents.
8) A ce propos, Elric le Conjurateur eût été plus exact qu'Elric le Nécromancien, mais certainement moins évocateur...
9) Approximation phonétique du "Charme Supprême" de Merlin l'Enchanteur dans le film de J. BOORMANN : EXCALIBUR...
10) Terme islamique signifiant croisade (religieuse).
11) Secte féminine poursuivant des buts politiques occultes.
12) Autocontrôle des systèmes nerveux et musculaires

Frédéric Vinzent



CANTILENE A LUCIFER

Ce qui suit est plus un synopsis, qu'un véritable scénario, détaillé et immédiatement jouable. L'idée qui le sous-tend est simple : trois sorcières (nos PJ) décident, une nuit de Sabbat, de conjurer le Seigneur Lucifer lui-même... La conjuration tourne mal, s'en suit une chasse entre un chat et trois souris, entre nos trois magiciennes et le prince des ténèbres, dans les ruines d'un castel oublié challenge diaboliquement simple, dont voici le détail.

PRELUDE

Le globe lunaire assumait ce soir-là la plus parfaite rondeur. Sa clarté maladive enrobait déjà de ses lueurs faussées le pré du *bouc-ancien*, où *Faviel*, le berger, s'était attardé à la recherche du petit-noir, l'agneau au pelage sombre né l'avant-veille. L'animal avait disparu au moment où *Eloam*, le chien, rassemblait le troupeau pour redescendre au village. Faviel s'approcha du bois de l'*Aubé*, où des jeunes bêtes s'égaraient parfois dans les ronces qui poussaient épaisses en cet endroit. Quelque part en contrebas, Eloam appelait son maître. Mais Faviel eut peine à reconnaître le chien, tant l'aboiement lui parût singulier. Jamais Eloam ne hurlait de cette façon. On eût dit... comme les lamentations d'un loup. Faviel se signa, conjurant ainsi les vilaines pensées qui tentaient de l'envahir. La lune était malsaine ce soir, mieux valait rentrer au bercail, où la *Maude* l'attendait sûrement, inquiète de son retard. Tant pis pour le noiraud, il reviendrait bien tout seul. Le berger quitta le pré-du-bouc-ancien pour descendre le sentier de pierraille menant au village. Ce qui le poussa en cet instant à se retourner pour regarder une dernière fois le sommet des collines, nul ne put lui dire par la suite ; pas même le curé, qu'il verrait le lendemain même en confession, peu après la messe dominicale. Faviel se retourna donc pour contempler le haut du col, où se dressaient, dans la paleur astrale, les vestiges de *Castelvivre*, l'antique manoir de bois-l'aubé. C'est là qu'il les vit, toutes les trois, silhouettes sombres gravissant la pente blafarde du pâturage ; trois formes fantomatiques, traînant derrière elles le long suaire de leur ombre démesurée. La première, qui grimpait péniblement, s'aidait d'un bâton en noeuds de vigne torturé. La seconde, plus alerte, portait sur son dos un lourd sac de cuir noir, tandis que la troisième... Faviel se signa à nouveau ; n'était-ce pas la forme avachie du petit-noir que la dernière silhouette avait en fardeau, à travers les épaules. L'imagination du berger travaillait lugubrement, il était temps de s'en retourner. Faviel sentit son pouls battre la chamade avant même qu'il se soit mit à courir sur la sente de pierre, car dans l'incertitude de la nuit, il crut voir les trois formes ténébreuses tourner vers lui leur cagoule de Fuligine. Les faces livides des trois sorcières allaient hanter, des nuits durant, le sommeil du berger. Des visages que Faviel n'oserait plus jamais reconnaître...

A Médée, Circée, Hécate, Kali, Morgane, Mélusine, Viviane et Carabosse. Et à tous les autres, qui grossirent en leur temps les archives des chambres ardentes. Dans l'espoir d'une juste réhabilitation...
"Je connais Satan : Je sais qu'il ne s'endort pas, qu'il a l'oeil ouvert dans les temps de trouble et de désolation. J'ai appris à lutter avec lui, je ne le crains pas".
Martin Luther

LES COURTISANES DE L'ENFER

Les trois sorcières sont des personnages générés artificiellement, dont vous pourrez trouver les caractéristiques (AD&D) à la fin de ce module. N'importe quelle autre magicienne, à l'âme assez noire pour conjurer le Démon, peut bien sûr se risquer dans cette

aventure. Mieux vaut cependant jouer les sorcières adaptées au scénario. Surtout quand celui-ci est à haut risque pour des personnages plus personnels et plus attachants.

Les Soeurs Golgoléane

Seloxane l'Ancienne : la plus vieille et la plus laide des trois. Soeur aînée des deux autre, Seloxane est l'instigatrice de l'affaire qui nous occupe. C'est elle qui découvrira le grimoire dévoilant le secret de conjuration, c'est elle qui l'étudiera, c'est elle enfin qui lancera le sort d'appel.
Certainement la plus puissante des trois, Mégalomane et un chouia paranoiaque, elle saura toutefois prendre sur elle lors du grand soir, quant tout ira de travers et pourra exercer toute sa sagacité pour déjouer les tours du Malin. Du moins espérons-le pour elle et prions pour le salut de son âme. Amen !
L'Ancienne est une femme squelettique, édentée et à moitié chauve, au corps rongé par l'arthrite. Depuis qu'une blancheur opaque a envahi ses prunelles, Seloxane ne connaît plus la joie de voir la lumière du jour. Ennuyée au tout début par cette cécité malvenue, elle ne semble plus aujourd'hui affectée par son infirmité. Et ses soeurs prétendent même qu'elle voit désormais mieux qu'à l'âge de ses vingt printemps...

Ganazéhisse la trouble-fête : Plus jeune de huit ans que la précédente, Ganazéhisse est la plus pondérée du trio et sans doute aussi la plus craintive. Elle connaît les limites de sa vieille soeur, mais respecte toujours ses positions et ses initiatives, tout en n'en pensant pas moins... Elle est en quelque sorte "La conscience" du groupe et verra d'un mauvais oeil cette histoire de conjuration, surtout si Seloxane, comme il est probable, lui cache le véritable but de ses manigances.
Ganazéhisse est une femme revêche et aigrie, fort détestable en société, où elle a coutume de distiller un humour noir des plus cruels. Malgré ses réticences, elle n'ira jamais contre l'intégrité de sa grande soeur, même au moment où elle découvrira le pot-aux-roses. Elle sera là au contraire, solidaire et prête à tout. Comme en ce jour de Pâques, où pour la première fois, elle ravit sa soeur au bûcher, sous les yeux terrorisés du saint inquisiteur !
Ganazéhisse est la plus grande et la pus robuste des trois femmes. Elle a d'ailleurs souvent considéré avec pitié la déchéance physique de Seloxane. Aucune des trois sorcières n'est immortelle, Ganazéhisse est la première à le rappeler.



Lüthéranne la Saugrenue : La plus jeune et la pus sénile des trois. Lüthéranne est une vieillarde euphorique et délirante prête à la première mauvaise plaisanterie venue. Malveillante sans trop s'en rendre compte, elle considèrera une rencontre avec le "diablounet" comme une bonne occasion de se distraire un peu (enfin ! Dis, tu crois que Lucifer est chatouilleux ?!). Inconsciente et fichtrement écervelée, elle est la moins douée du lot et aurait tendance à se mélanger les princeaux dans ses incantations, au grand dam de ses deux soeurs qui désespèrent de la voir devenir aussi puissante qu'elles. Toutefois, malgré ses bourdes parfois catastrophiques, elle peut, grâce à une chance indigne, qu'elle traîne avc elle depuis sa plus tendre enfance, découvrir par hasard, des formules cabalistiques aux pouvoirs surprenants, potentialisant des sorts que l'on croyait ratés. Lütheranne est une veinarde de naissance, une amulette vivante, un porte-bonheur ambulant...
Si elle n'a pas su garder son teint de jeune fille, elle est quand même relativement bien conservée pour son âge, seul ce qui trotte sous son crâne est particulièrement délabré.





LE CANTILENE DE LUCIFER

Seloxane est entrée en possession d'un grimoire intitulé : *"Cantilène à Lucifer"*. Comment cet ouvrage lui est-il venue entre les mains ? Toutes les éventualités peuvent-être envisagées. Voici cependant une suggestion qui pourra servir de base à une mini-campagne faisant intervenir les soeurs Golgoléane.

La Découverte du grimoire

Les trois soeurs, alors qu'elles font l'emplette de composants magiques chez l'alchimiste *Onarem*, tombent sur un document ancien et poussiéreux, perdu dans le bric-à-brac du vieil homme. Seloxane, qui flaire aussitôt la bonne affaire, décide d'en faire l'acquisition (vol, achat, ou escroquerie peu importe). Le parchemin, écrit dans une langue antique et étrangère, parle d'un

certain *Anackiel Dévoran*, grand maître Sorcier en son temps, mort depuis des lustres et qui reposerait dans une somptueuse sépulture au milieu du cimetière de *Nackenfolk*, un petit village abandonné, situé dans la forêt du même nom. Les magiciennes, sous l'impulsion de Seloxane, décident de se rendre sur la tombe du maître. Le parchemin mentionne en effet que le susnommé Devoran, exigea, au jour du grand voyage, de se faire inhumer avec tout son attirail d'enchantement et avec entre autres, quelques-uns des livres de sa bibliothèque... Si le papier jauni d'Onarem n'est pas un canular, il apparaît tout à fait intéressant d'aller faire un tour du côté de Nackenfolk.

La suite est facile à imaginer : recherche des ruines du village, investigations dans le cimetière, profanation de la tombe du mage (soignez l'ambiance, il y a de quoi faire !) confrontation avec son fantôme et tous les morts-vivants sentinelles pouvant hanter le lieu (à vot' bon coeur m'sieurs-Dames !). Bref nos sorcières tombent finalement sur un coffret de fer, à demi rongé par la rouille (protégé magiquement cela va de soi), à l'intérieur duquel, soigneusement enveloppé dans de la ouate, se trouve un vieux bouquin, parfaitement conservé. Le texte en est obscur et à première vue difficilement exploitable ; du moins c'est ce qu'affirme Seloxane, qui s'est précipitée sur le livre et le glisse aussi sec dans son sac. La tombe d'Anackiel pourra être garnie de tous les cadeaux qu'il plaira à un maître généreux de faire à nos trois sorcières (comme par exemple certains des objets mentionnés dans les caractéristiques des personnages en fin de module).

Le Secret du Cantilène

Voilà donc Seloxane en train d'étudier l'ouvrage d'Anackiel Devoran, dont elle a très vite décelé la nature véritable. Le grimoire s'intitule "Cantilène à Lucifer" et le texte se présente sous la forme d'un long poème lyrique, à la gloire de Satan. Hormis son sujet, l'ode semble tout à fait anodine. Pourtant, dissimulés dans les métaphores et les circonvolutions d'une versification surchargée, apparaissent à des endroits réguliers des indications dont la nature kabbalistique n'échappe pas à Seloxane.

Il est important de ménager le suspense sur le véritable contenu du grimoire. Seloxane, si elle a une juste idée de la puissance du Livre ne décèlera qu'au fur et à mesure les vers cités en exergue. Le mieux est d'improviser quelques couplets venant parasiter en s'intercalant entre eux les vers nécessaires à l'évocation. On pourra encore, si l'on doute de ses talents de poête puiser allègrement dans *"les Litanies de Satan" de Charles Baudelaire* (les Fleurs du Mal, Le Livre de poche)[7] dont la thématique est tout à fait adéquate en l'occurence.

Seloxane arrivera finalement à une complète maîtrise de l'évocation. Du moins le croit-elle. Le grimoire d'Anackiel est hélas incomplet, il oublie le principe ésotérique permettant de maintenir le Démon dans les limites du pentacle et de se protéger ainsi de lui.

Seloxane demandera à ses soeurs et condisciples de chercher pour elle le matériel nécessaire à la conjuration. Tous les objets cités par le cantilène et mis en relief dans le texte doivent être trouvés, achetés, fabriqués, volés, mais seront présents au moment de l'Appel. La manière de se les procurer peut-être là encore l'occasion d'aventures miniaturisées, comme par exemple le vol des cierges dans une église ou encore l'envoûtement d'un forgeron

POUR INVOQUER LE PRINCE

Vers onze heure du soir, une nuit de Sabbat[1],
Se vêtir de noir et se parer de plomb,
Bracelets, couronnes, bagues, ornés de perles noires
D'onyx, de saphir clair, de gemmes en serpent ;
Puis le pentacle saturnien[2] sera tracé
Avec le sang d'un agneau, d'un veau, d'un enfant[3].
La chaux et le chlore et le soufre et le cuivre
Seront calcinés dans la salle de l'Appel.
Avec l'épée d'un mage[4] on tracera les cercles
Qui protègeront l'adepte des tours du malin.
A côté de l'étoile[5] brilleront les candélabres[6].
Par les Septs Noms des Seigneurs de l'Enfer :
Baalzébul, Bélial et Méphistophéles,
Mammon, Moloch, Geryon et enfin Dispater
Il sera temps alors d'invoquer le huitième :
Lucifer Asmodée qu'on appelle satan,
Viens à moi maintenant écouter mes demandes.
Quitte le lieu que tu hantes pour ici m'exaucer.
Sans odeur ni fumée et sous ta forme humaine,
Viens ou je te chatierai par les pouvoirs du Verbe !
Elohim, Adonaï, Sabaoth, Eloho, Ischeros, Elion,
Tetragrammaton, Athanatos, Agla, Amen !

pour la confection des bijoux plombés...

CASTELVIVRE
En chemin...

Enfin viendra le soir où trois silhouettes encapuchonnées de noir feront fuir de terreur l'infortuné Faviel (l'agneau sombre repéré par Seloxane et capturé par Lütheranne sera d'ailleurs une bénédiction pour tous les enfants de bois-l'aubé qui échappent ainsi à la saignée).
N'hésitez pas à étoffer la montée jusqu'à Castelvivre avec force détails évocateurs :
"Vous vous trouvez à présent à mi-parcours du manoir. La lumière de la lune poudroie à travers les frondaisons pour teinter d'un puzzle laiteux le sous-bois ténébreux. Le vol sourd d'un oiseau nocturne trouble par intermittence le silence de la forêt".
Cette histoire linéaire et simplissime doit vous permettre de travailler l'atmosphère angoissante de cette nuit sabbatique. Ajoutez par exemple l'apparition d'un groupe de loups silencieux sur le chemin de Castelvivre. Les bêtes grogneront, agressives et nerveuses, mais repartiront très vite, tête basse et la queue entre les jambes, visiblement effrayées par l'aura maléfique émanant des trois soeurs.
Les joueurs doivent peu à peu sombrer dans la crainte, la fascination, l'excitation suscitées par l'entreprise de leur personnage. Ce n'est pas tous les jours qu'on convoque le Diable pour un rendez-vous nocturne ! Insistez sur les perspectives de cette rencontre, sur ses risques mais aussi sur les bénéfices que l'on pourra en tirer...

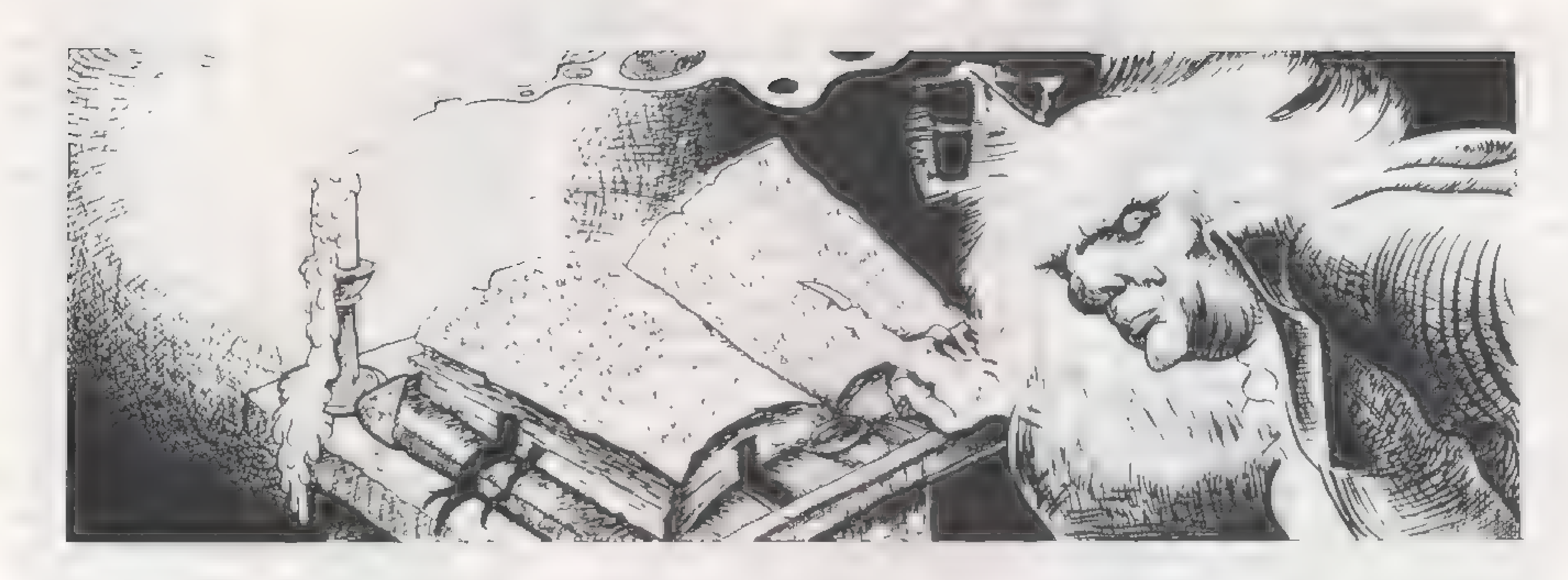
Le Manoir oublié

Toute évocation du Démon doit se dérouler dans un endroit calme et désolé, loin de tout inopportun. Seloxane n'aura pas grand-peine à choisir Castelvivre. Ce vieux château, tombant en ruine est parfaitement approprié à la Kabbale mise en oeuvre cette nuit là.
A l'arrivée au manoir, une nuée de chauve-souris s'envole du sommet d'une des tours pour venir caresser de leurs ailes membraneuses les chevelures effilochées des trois vieilles femmes.
"Castelvivre est une haute bâtisse obscure, que la pluie lunaire trop pâle ne parvient pas à éclairer. Une volée de marches couvertes d'une mousse jaunâtre et visqueuse mène à deux portes de chênes bardées de bronze. Ces lourdes portes entrouvertes donnent sur un vestibule humide et obscur. Le sol de la pièce est fait de dalles polies que les racines envahissantes ont déchaussées du sol. Deux nouvelles portes semblables à celles de l'entrée s'ouvrent sur une vaste salle très sombre, dont le plafond semble particulièrement haut. Cela ressemblerait presque à la nef d'une église, s'il n'y avait ce grand escalier jadis majestueux, sis au fond de la salle".
Cet escalier mène à une mezzanine donnant sur les chambres du premier étage. Les sorcières pourront bien entendu décider d'inspecter l'endroit avant de commencer leur rituel démoniaque. Il est inutile de multiplier les pièces, les tours, les cachettes et les couloirs. Castelvivre doit être ni trop vaste ni trop petit. La configuration de l'endroit doit permettre d'enfermer les magiciennes, qui se retrouveront alors prises au piège, sans autres possibilités qu'affronter le Prince des Ténèbres. Laissez-les donc développer le complexe de la chèvre de Monsieur Seguin, qui combat le loup avec courage et fatalisme durant toute la nuit, pour finalement périr à l'aube...



Après avoir visité les lieux (Salles vides ou garnies d'un mobilier nécrosé par la pourriture, tentures moisies, tapisseries délavées, escaliers branlants etc...) les magiciennes se mettront à préparer l'invocation. Insistez sur l'importance de respecter scrupuleusement le cantilène (*jets sous l'intelligence, la sagesse*). Demandez à vos joueurs une description au détail près de leurs gestes préparatoires.Inutile de vous dire que le role-playing vaut ici son pesant d'or pour simuler l'ambiance règnant entre les trois soeurs à ce moment précis de l'histoire. Toute la réussite du scénario tient à l'aptitude de vos joueurs à pénétrer la psychologie de leur personnage. Mais le MD, c'est évident, ne doit pas être en reste. Prenez plaisir à créer un climat d'angoisse et d'incertitude. Seule Lütheranne peut se permettre, ce soir, de ricaner nerveusement en voyant l'étrange blancheur cadavérique dont se colore peu à peu le visage de ses aînées...





L'INVOCATION DU DIABLE

La vieille main nervurée de bleu de Ganazéhisse caressait, d'un geste fébrile, le pommeau de l'épée avec laquelle, quelques instants plutôt, elle avait tracé les cercles protecteurs où s'étaient maintenant réfugiées les trois soeurs. Seloxane s'était mise à dérouler lentement le parchemin froissé d'Anackiel Devoran. Derrière elle, Lütheranne gigotait d'un pied sur l'autre, lançant de temps en temps ses petits rires stridents de démente.
Seloxane commença la lecture. Enoncés d'une voix tremblotante, éraillée par le temps, les vers maudits du Cantilène résonnèrent lugubrement dans la pénombre glaciale de Castelvivre.
L'espace d'un battement de sang dans cette veine gênante qui cisaillait sa tempe, Ganazéhisse voulut se faire chrétienne et prier ainsi les cieux que Lucifer n'entende pas. Mais le diable a l'ouie fine ; sans fumée ni odeur mauvaise et sous sa forme humaine, il apparu aux trois femmes. Et le cauchemar commença..."
Le Diable sait dès cet instant que les sorcières ont échoué dans leur glyphe de protection. Nul doute qu'il pourrait alors ne faire qu'une bouchée des trois femmes, dont les âmes lui appartiennent déjà. Ce serait là méconnaître l'esprit perverti, et au combien joueur, du Malin. Peu importe les raisons qu'il invoquera (elles émaneront de toutes façons d'une fourberie exemplaire), mais Lucifer proposera un marché : si les trois sorcières parviennent à résister jusqu'à l'aube à sa puissance, elles seront alors délivrées de son emprise et repartiront saines de corps et d'âme vers leur demeure de bois-l'aubé. Le Diable n'a en aucun cas l'intention de respecter sa parole, c'est évident, mais cela laisse au moins un répit à nos trois vieilles femmes affolées, qui devront d'ailleurs vite reprendre leurs esprits. Car aussitôt le marché conclu, Satan disparaîtra du pentacle pour laisser place à une meute de *chiens de l'Enfer* qui ne semblent apparemment pas affectés par le charme protecteur censé entouré les sorcières.
Une fois débarrassées de ces sales bestioles elles devront déchanter si elles pensent pouvoir s'échapper et repartir comme elles sont venues. Toutes les issues sont en effet soit bloquées magiquement (et inviolables) soit protégées par des murs de flammes qui n'ont rien d'illusoires (infranchissables).

UN CHAT ET TROIS SOURIS

C'est dès lors au MD de jouer. Usez de toute la perversité que votre esprit machiavélique pourra engendrer, pour faire passer à ces trois pauvres femmes la nuit la plus atroce de leur existence. Revisionner, si nécessaire, les chefs d'oeuvres du genre (Poltergeist - amityville - l'Exorciste - Damien, la malédiction...) et ne lésinez pas sur les effets gores. L'hémoglobine dégoulinant des murs c'est peut-être un peu facile, mais lorsque le sang va jusqu'à grimper sur tout ce qui bouge, les poncifs redeviennent vite efficaces croyez-moi ! Nul doute qu'en plus de la flopée d'artifices démoniaques, Satan fera venir à lui un ou deux camarades diables mineurs (*Barbed Devil* par exemple) qui accourront pour brûler les moustaches des soeurs Golgoléane. Mais de grâce ne tuez pas le gibier trop vite. Imaginez grâce à toute votre fantaisie maniaque pièges et chausse-trappes : un vieux manoir à moitié croulant devant bien contenir une poutre un peu trop branlante ou une porte donnant sur le vide.
Ne lassez surtout pas vos joueurs, laissez-leur espérer une issue possible. Un barbed Devil peut fort bien succomber après un combat acharné même si des dés injustes prétendent le contraire. Et si vos sorcières se débrouillent trop bien alors rien ne vous empêche dans ce cas d'épaissir un peu la sauce. Conservez toutefois un certain équilibre, la sensation de terreur doit être permanente. Des combats à chaque coin de corridor ne suffiront pas à maintenir le suspense. Sachez mettre en scène vos rencontres, en les faisant précéder de craquements de parquets, d'un courant d'air glacial, de claquements de porte, etc... Les moments de crise doivent revenir régulièrement entrecoupés de passages plus calmes (inspirez-vous pour cela des rythmes de mise en scène du cinéma fantastique). Une poursuite suivie d'une partie de cache-cache, le contraire, ou les deux à la fois, le bruit de pas lourds se rapprochant peu à peu, peuvent exciter les imaginations plus efficacement qu'une simple gymnastique de dés ponctuée d'un déplacement de figurines ! (il est d'ailleurs vivement recommander de ne pas utiliser celles-ci).

L'Aube viendra finalement. Est-ce que Lucifer tiendra sa parole au cas où les soeurs seraient encore en vie, à vous de voir. Si vos joueurs ont mérité de défaire Satan, libre à vous de leur permettre une victoire finale. De le chasser du plan terrestre par exemple, grâce au pouvoir d'une *Punition Spirituelle* améliorée, lancée en désespoir de cause par une Lütheranne inspirée.
A vous maintenant d'étoffer cette esquisse, qui reste, comme annoncée, très ouverte. En espérant que l'expression "Aller au diable" résonne d'une signification toute nouvelle pour les joueurs qui seront passés entre vos griffes.
Démoniaquement Vôtre...

Frédéric Vinzent

NOTES : 1 : Sabbat : samed
2 : Pentacle Saturnien : étoile à cinq branches
3 : au choix
4 : celle d'Anackiel trouvée dans sa tombe par exemple
5 : le pentacle
6 : ici, chandelles, cierges consacrés.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES ET REGLES OPTIONNELLES

Les sorts de sorcières sont ceux du *Livre du joueur*. Toutefois, des règles facultatives sont proposées ici pour rendre les soeurs Golgoléane quelque peu différentes des magiciennes classiques de AD&D.

1) Chaque niveau de sort est associé à un pourcentage (spécifique au personnage) correspondant aux chances de lancer ce type de sort. Un lancer de dé de pourcentage sera donc effectué au moment de l'incantation pour savoir si le sortilège est effectif ou non. Si le jet est raté, la puissance magique est consommée et le sort est annihilé. S'il est réussi, les règles normales sont appliquées.

2) Les trois sorcières possèdent des points de puissance magique (P.M.). Ces points sont consommés à chaque fois qu'un sort est lancé à raison de 1 PM pour un sort niveau I, 2 PM pour un sort niveau 2, 3 PM pour un sort niveau III et ainsi de suite. La récupération de ces PM se fait à raison de la totalité pour 8 heures de sommeil, des deux-tiers pour 6 heures et d'un-tiers pour 4 heures.

N.B. : Si une sorcière a épuisé son total de P.M, la puissance nécessaire au sort est prise sur ses points de vie. Un sort raté (jet de pourcentage requis) consomme quand même les P.M. nécessaires au niveau du sort.

Grâce à ces règles, les sorcières peuvent lancer des sorts normalement inaccessibles à leur niveau avec, comme il est réaliste de le penser, un certain pourcentage d'échec. Elles peuvent, de plus, lancer (par exemple) trois sorts niveau I à la place d'un sort niveau 3 tout en consommant toujours 3 P.M.

L'algorythme permettant de calculer les P.M. en fonction du niveau ne sera pas expliqué ici (pour plus de renseignements écrire à GRAAL, vous recevrez tous les éclaircissements complémentaires concernant ces règles).

SELOXANE L'ANCIENNE

Sorcière 15° niveau   age : 85 ans   ali : LM
F : 8   I : 18   S : 11   D : 9   C : 8   Ch : 17
CA : -3   PV : 40   PM : 94
Objets magiques : - bracelet AC 0, 10% résistance magie
- anneau de protection +3
- "oeil magique" permanent.
- dague +2

Livre de sorts

I (85%) : Altération de feux normaux - mains brûlantes - charme-personnes - compréhension des langages - lumières dansantes - détection de la magie - effacement - invocation d'un familier - amitié - identification - réparation - message - lecture de la magie-disque flottant de tenser - ecriture - soins mineurs.

II (85%) : lumière continue - ténèbres sur 5 mètres - détection de l'invisibilité - image mirroir - pyrotechnie - nuage puant - verrou magique.

III (85%) : dissipation de la magie - runes explosives - rafale de vent - paralysie - infravision - protection contre le mal sur 3m - protection contre les, missiles normaux - ralentissement - suggestion.

IV (85%) : arme enchantée - extension I - effroi - globe mineur d'invulnérabilité - désenvoûtement - oeil magique - soins majeurs.

V (85%) : nécro-animation - paralysie des monstres - telekinésie-mur de force.

VI (85%) : contrôle du climat - mythomancie - holographie - réincarnation - punition spirituelle - soins ultimes.

VII (85%): poigne de brisby - charme-plantes - simulacre.

VIII (40%): antipathie-sympathie - permanence - symbole

IX (20%) : aucun.

Les sorts de "soins" lancés par les sorcières sont les mêmes que les sorts de clerc du même nom. Seuls les composants (herbes médicinales, baumes,...) diffèrent.

GANAZEHISSE LA TROUBLE-FETE

Sorcière niveau 9 - guerrière niveau 5   âge : 77 ans   Ali : NM
F : 15   I : 16   S : 16   D : 18   C : 16   Ch : 13
CA : -4   PV : 55   PM : 50
Objets magiques : - bracelet AC : 2
- anneau de protection +2
- épée +2, +4 contre les diables

Livre de sorts

I (85%) : charme-personnes - lumières dansantes - détection de la magie - effacement - chute de plume - invocation d'un familier - missile magique - poussée - poigne électrique - sommeil.

II (85%) : lumière continue - ESP - oubli - détection de l'invisibilité - rayon d'affaiblissement - nuage puant - force.

III (65%) : dissipation de la magie - rapidité - foudre - invocation de monstres I - suggestion - langues - respiration aquatique.

IV (65%) : confusion - effroi - bouclier de feu - tempête de glace-globe mineur d'invulnérabilité - mur de feu.

V (65%) : nécro-animation - paralysie des monstres.

VI (30%) : main de force de bigby.

VII (15%) : aucun.

LUTHERANNE LA SAUGRENUE

Sorcière niveau 6 - voleuse niveau 5   âge : 68 ans   Ali : CM
F : 12   I : 10   S : 7   D : 15   C : 15   Ch : 9
CA : 4   PV : 30   PM : 24
Objets magiques : - robe de protection +2
- anneau de protection +1
- wand of wonder : 10 charges
- chance : +3 aux jets de sauvegarde sur la CA.

Livre de sorts

I (45%) : altération des feux normaux - lumières dansantes - invocation d'un familier - saut - lumière - bouclier - escalade d'araignée - ventriloquisme - soins mineurs.

II (45%) : bruitage - or des fous - invisibilité - ouverture - lévitation - localisation d'objets - bouche magique - nuage puant - toile d'araignée.

III (45%) : intermittence - clairaudience - vol - force fantasmagorique.

IV (20%) : effroi - terrain hallucinatoire - allométamorphose.

V (10%) : débilité mentale.

En cas d'échec lors d'un lancement de sort, Lütheranne a 30% de chances "d'inventer" une nouvelle formule magique aux effets inédits (un nuage léthal remplacant un nuage puant par exemple !) ou augmentant les effets du sort jeté (durée, portée, etc). Les possibilités d'innovation de Lütheranne sont laissées à l'appréciation du MD.



PARCHEMINS EXHUMES

l'ecole de zorb le necromant

"...au sud de *Byalt*, dans une contrée aride du Grand Pays, se déroule chaque année une conférence importante pour les adeptes de l'au-delà. On dit que dans les *Broken Lands*, nom donné à cette contrée mystique, un temple enfoui sous une des multiples collines, servirait de "local" pour ces fameuses conférences. Il est dit aussi que seuls certains initiés peuvent pénétrer à l'intérieur et qu'il peut en accueillir plusieurs centaines. Il y a d'autres endroits autour de Byalt, dans lesquels se déroulent des conférences sur divers sujets occultes..."

Cela fait déjà treize cycles saisonniers que *Zorb*, Maître Nécromant, a créé cette magnifique "école annuelle" de magie appliquée ; comme le dit le texte extrait de "*notes et impressions sur les douteuses générations de Byalt*" (Lamack Borslave), cette conférence a lieu dans une contrée peu connue afin d'être isolée du monde des Imbéciles.
Maître Zorb a jadis créé une magie efficace, dont la discrétion lors de l'utilisation est sans égale dans la confrérie de la magie.
Maître Zorb expose donc à ses disciples, ses découvertes lors de la conférence des anciens, qui généralement réunit plus de trois centaines de nécromants, et pendant trois jours et trois nuits, notre Maître nous divulgue ses secrets.
Sa magie est toute particulière, elle provoque quelques maux physiques si l'on en abuse, mais pratiquement rien de définitif. De plus elle est originale dans sa conception et dans son fonctionnement interne. C'est-à-dire qu'elle agit à retardement par rapport à l'incantation, le temps que les éléments fondamentaux fusionnent logiquement afin de donner l'effet voulu à plus ou moins faible puissance, suivant l'élan vital de l'utilisateur".
*Extrait de "**Eloge du Maître Arkhal Zorba**" par Xénophis Biamophès, 13ème disciple de la confrérie de l'Oeuvre au Noir.*

Projection fantasmale altruiste

Niveau : 5
portée : 1m / niv
durée : 1 seg / niv
aire d'effet : une personne
composants : V, S, M*
temps d'incantation : 4 seg
sauvegarde : spécial

Dé	Constitution de la victime							
	1 5	6-10	11-12	13-15	16	17	18	19	20 et +
1	x2	x2	/	/	/	/	/	/	/
2-5	x4	x4	x3	x2	x2	x2	/	/	/
6-8	x6	x5	x4	x3	x3	x2	x2	x2	x2
9-13	x8	x7	x6	x5·	x4	x3	x3	x2	x2
14-16	x16	x15	x14	x13	x12	x11	x10	x9	x8
17-19	x19	x18	x17	x16	x15	x14	x13	x12	x11
20	x20	x19	x18	x17	x16	x15	x14	x13	x12

Ce sort permet au magicien de créer sur l'instant même le monstre dont la victime (humains, elfes, nains, gobelins, orques, koboldes, trolls, halfings, tous les jeteurs de sorts) est la plus effrayée. Le monstre attaquera directement sa victime (bien sûr il faudra déterminer la nature du monstre avant que le sort ne soit lancé). La surprise et la peur que créent la créature lui donnent l'initiative pour deux rounds de combat.
Spécial : la victime peut résister au fantasme : jet de sauvegarde à -4 contre les sorts.
La victime peut résister à l'envie de rester immobile : jet de sauvegarde à -2 contre la peur.
* Ce sort augmente d'un niveau celui du monstre si un composant est utilisé: une libellule vivante.
Après la 6ème utilisation le jeteur de sorts sentira sa vue baisser.
6ème : vision correcte 400 mètres
7ème : " " 300 "
8ème : " " 200 "
9ème : " " 100 "
10 : " " 20 "
11 : " " 05 "
Ces effets sont définitifs, un CURE BLINDNESS n'est d'aucun secours. Ils ne doivent en aucun cas être communiqués aux joueurs.

Le membre de Zorb (Altération)

niveau : 4
portée : 18 m + 1 / niveau
durée : 1 seg + 1 / niv
aire d'effet : spécial
composants : v, s
temps d'incantation : 2 segments
sauvegarde : spécial

Ce sort permet au magicien, nécro"...

mant, clerc ou druide d'augmenter un membre visible d'un adversaire en poids et en taille. La partie du corps de la victime doit être visible, cette même partie doit avoir un système biologique proche du jeteur de sort. Les parties physiques modifiables dont les suivantes : tête, bras, jambe, avant-bras, main, pieds, oreille, nez, sexe.
La victime peut tenter un jet de sauvegarde contre la magie ; si celui-ci est réussi alors le degré d'amplification diminue d'un.
Si ce sort est utilisé trop souvent alors le jeteur se verra, (au bout de la 20ème utilisation), diminué de moitié pendant un mois (ceci ne doit pas être communiquer au joueur).

Cameleomenides
niveau : 3
portée : toucher
durée : 1 tour + 1 / niveau
aire d'effet : une créature / 3 niveaux du magicien.
composants : v
temps d'incantation : 2 segments
jet de sauvegarde : aucun

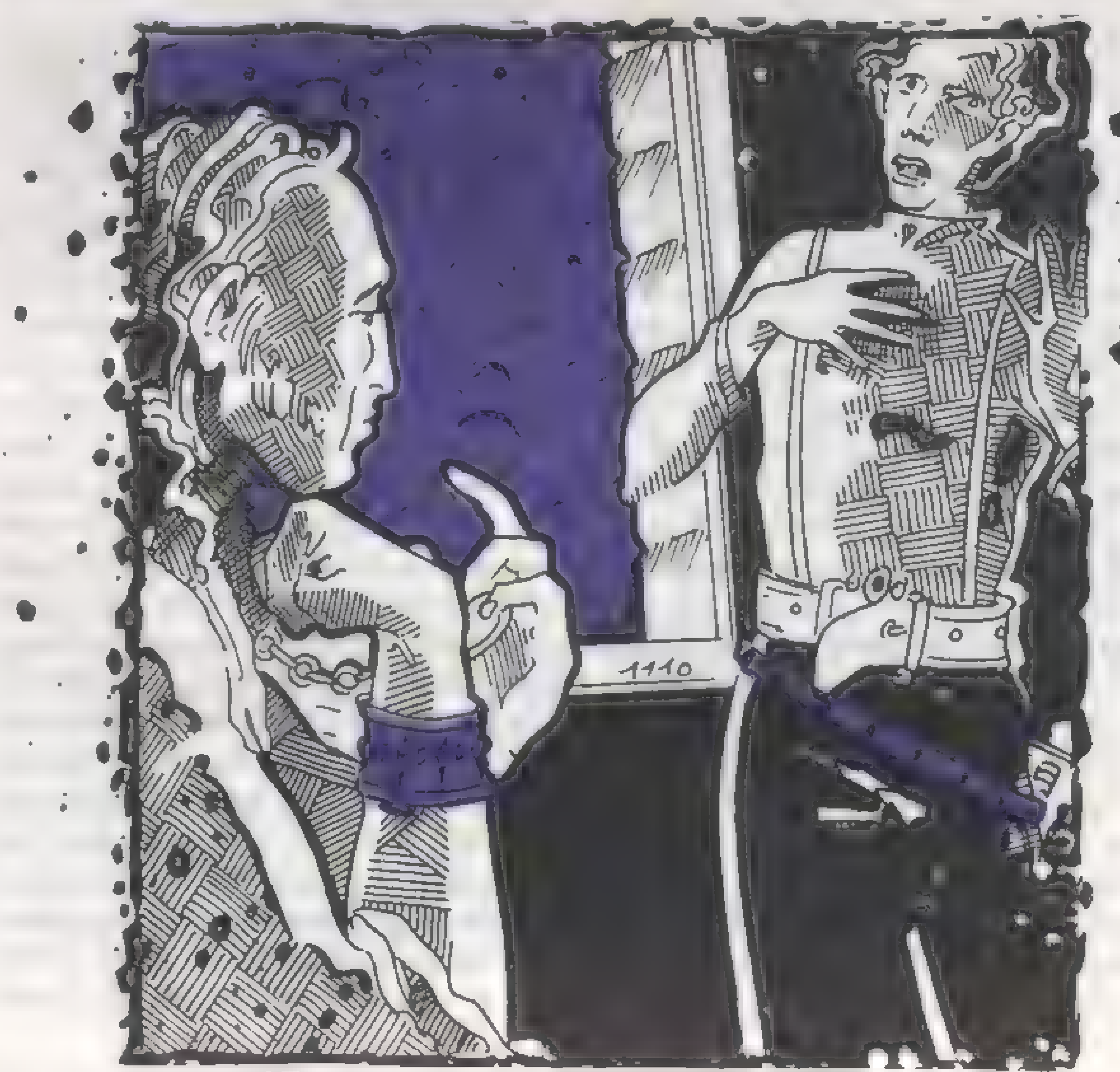
Ce sort permet au magicien, clerc ou nécromant d'étendre son champ de vision ou celui d'autrui jusqu'à 360°. Ce sort diminue les chances d'assassinat de 15%, annule toute attaque par surprise à découvert et donne l'initiative dans les combats. Après la 6ème utilisation de ce sort le jeteur sera atteint de cécité pendant 2 jours consécutifs.

Transposition
niveau : 4
portée : 20m + 4m / niv
durée : définitif
aire d'effet : le jeteur du sort
temps d'incantation : 1 segment
jet de sauvegarde : aucun

Ce sort de transposition ne marche que sur un mort-vivant qui est sous le contrôle du nécromant. En cas d'attaque, la surprise permet au magicien de se mouvoir pendant deux segments.
Effet : quand ce sort est lancé sur un mort-vivant contrôlé, un échange géographique a lieu : le nécromant se retrouve à la place du mort-vivant et le mort-vivant à la place du nécromant. Il faut que le mort-vivant soit dans la portée du sort, quelques soient les obstacles qui les séparent (magiques ou naturels).
Ce sort ne provoque aucun mal physique même après de nombreuses utilisations.

l'ethmer decletante

agissant dans des lieux encore peu connus, l'*Ethmer Déclétante* est un de ces artefacts permettant l'accès à un royaume du déphasage. Ce domaine n'est pas difficile à localiser, il fait partie intégrante de notre monde et seul un décalage horaire de quelques dixièmes de seconde fait que nous n'en soupçionnons pas l'existence. Certains sortilèges tels que les "stases temporelles" ou les "retours arrières" ouvrent temporairement un passage vers ce royaume, permettant ainsi au mage d'agir hors du temps...
De nos jours, l'Ethmer est généralement considérée comme une drogue dangeureuse ; ainsi, le plus souvent, sa vente et son utilisation son sévèrement réglementées dans de nombreuses régions.
A l'état brut, ce n'est qu'une plante banale appelée *Ethir* qui pousse à peu près dans toutes les zones tropicales. Pour devenir de l'Ethmer, la fleur de ce végétal va subir différents séchages, broyages, mélanges... Il est important de savoir que l'on peut obtenir un poison mortel si certaines précautions ne sont pas prises lors de sa production, secret jalousement gardé par le *Grand Collège des Fleurs*. Dans son état définitif, l'Ethmer se présente sous la forme d'une pâte verdâtre et malléable. Son mode d'utilisation est par contre très simple, il suffit de se placer une petite quantité de substance dans les narines (il existe d'ailleurs des appareils servant à l'absorbtion). Cette drogue étant poreuse, l'air respiré se chargera de fines particules à chaque inspiration (une dose normale en permettant une vingtaine).
En se basant sur une multitude de témoignages, il semble que l'Ethmer produise des effets spectaculaires, bien que parfois néfastes : dès l'absorbtion, l'utilisateur disparaît à la vue des individus qui l'entourent, il ne s'agit en aucun cas d'invisibilité ou de téléportation, des expériences très sérieuses ayant été réalisées dans ce sens. En fait, on sait aujourd'hui que le consommateur d'Ethmer est déphasé de quelques dixièmes de seconde par rapport au temps courant. Parfois, seule la vie disparaît du personnage ; les examens



nécromantiques concluant à "une décomposition quasi-totale des systèmes nerveux, musculaires et osseux rendant le mort impropre à toute utilisation ultérieure ! D'après tous les renseignements que nous avons recueilli, voici les réactions les plus courantes : une fois déphasé, le voyageur perd totalement le contrôle de ses sens. Etant légèrement en avance sur le temps, il va se voir finir d'absorber la drogue, disparaître... et ainsi de suite. Chaque image retarde de quelques dixièmes de seconde sur la précédente, cette chaîne infinie est très déroutante et les chances de plonger dans un profond coma ne sont pas minimes...

Passé ce choc, l'utilisateur et sa "suite" accèdent directement à la cour du *Déclétant*. Cette entité, maître du déphasage temporel, vit dans un royaume qu'aucun monarque n'oserait imaginer et espérer ! En effet, tous les objets les plus luxueux du monde "normal" se trouvent au palais puisqu'ici rien n'est plus simple que de s'approprier quelque chose un peu avant les autres...

Le protocole est alors immuable, pour être reçu à la cour, le nouveau venu devra émouvoir le souverain en une dizaine de minutes. Tout est alors possible, le seul impératif étant d'être original et émouvant ! Après ces quelques instants d'art immortalisés par la "chaine des déphasés", deux cas peuvent se produire : si le Déclétant n'est pas ému, l'humiliation est de règle ; pendant deux heures, le pauvre voyageur servira les plats ou bien se tiendra à quatre pattes pour être utilisé comme déserte ambulante... Attention à la casse ! Après ces deux heures de honte, il pourra de nouveau essayer de se faire accepter à la cour. Si le Déclétant est subjugué par les talents de l'artiste, il lui accordera tous ses voeux les plus chers (richesse, beauté, force...) pour le temps d'effet de l'Ethmer.

Un dur pallier reste à franchir, celui de la réintégration dans le temps normal et là encore plusieurs personnes se "retrouvent" dans l'état de celles qui ratent leur "envol" !

A leur retour sur terre, ceux qui n'ont pas pu résister au choc du déphasage et de la multiplication de leur personne se réveillent très affaiblis et ne retrouvent leur vigueur qu'au bout de deux ou trois jours. D'autres voyageurs reviennent balaffrés et meurtris ; il semblerait que ce sort soit réservé aux artistes de mauvaise qualité qui n'ont pas su émouvoir le Déclétant. Enfin, si la prestation du personnage a été appréciée, celui-ci bénéficie d'un spectaculaire regain d'énergie pour quelques jours.

La seule chose qui reste sûre en ce moment est que le temps d'effet d'une dose normale d'Ethmer est d'une vingtaine d'heures..."

Extrait des ***"notes du conseil annuel des 8 druides"***.

NdA : Le conseil des 8 Druides est un groupe chargé d'étudier et de répertorier les nouvelles formes d'utilisation des matières végétales et minérales ; le conseil annuel a lieu le 19ème jour du mois d'*Aquilonia* et toute personne susceptible d'y apporter des informations y sera reçu et récompensé.

Note au Maître de jeu

La durée exacte d'une dose est de 1d10+20 heures. Une dose plus importante pourra doubler, tripler... la durée mais les risques deviennent de plus en plus importants.

Dès qu'un personnage utilise de l'Ethmer, il devra tirer un jet de résistance aux traumatisme ou mourir d'overdose (aucune résurrection n'est possible, voir texte). Si la dose est double, le pourcentage d'échec est élevé au carré ; si elle est triple, les chances d'échec sont élevées à la puissance 3... De plus, il y a 1% cumulatif par utilisation à ajouter au pourcentage de base.

EX : DIRM le barbare en est à sa 10' utilisation d'Ethmer, il prend une triple dose ; sa constitution étant de 17, il a 3% de chances de rater un jet de résistance aux traumatisme. La dose étant triple, le pourcentage d'échec passe à 27%. On y ajoute 10% pour la 10' utilisation. Dirm a donc 37% de chances de mourir dès qu'il commencera à aspirer la drogue.

Pour ne pas tomber dans le coma, le personnage devra faire un jet de sauvegarde contre la pétrification avec 20 - sa constitution en malus ! Les personnes qui tombent dans le coma disparaissent normalement et se réveillent à la fin de l'effet, ils auront perdu 4 points en force et en constitution pour une durée de 2 jours.

A la cour du Déclétant, si le personnage n'arrive pas à émouvoir cet individu haut en couleur (à la libre appréciation du maître de jeu), celui-ci perdra à son retour 10 points de vie par tentative ratée.

Si le Déclétant est ému, le personnage gagnera 1 point dans sa caractéristique principale pour 1d3 jours après son retour sur terre.

Lors de la réapparition du personnage, il faudra retirer un jet de résistance au traumatisme (sans malus) pour ne pas finir dans d'atroces souffrances.

Une dose inférieure à la normale n'a aucun effet. Une dose d'Ethmer classique se vend environ 400 pièces d'or.

les miroirs d'iamylt

"...Depuis que l'ordre d'*Huistenlad* a établi la taxe hebdomadaire proportionnelle au revenu, tous les bourgeois ainsi que tous les savants de la région d'*Artmis* devinrent les clients d'un bien étrange personnage : *Iamylt*, un magicien des Hautes Terres ; il pratique la magie la plus commune, la magie des éléments, mais ici sa création est singulière : des plaques d'argent polies destinées à être appliquées sur n'importe quelles surfaces.

Les miroirs d'Iamylt servent à emmagasiner des objets matériels dans un nouvel espace créé par ces mêmes miroirs. Gravées de runes sur la surface cachée, ces plaques remplacent généralement les miroirs d'armoire ou de salle de réunion. Elles sont tellement bien travaillées qu'elles ne présentent aucune déformation quant à la réflexion d'un individu quand il s'y regarde.

Iamylt fabrique des miroirs de plusieurs tailles, cela peut aller du miroir de poche jusqu'à la facade d'une maison. Il est évident que l'ordre des prix suit la proportion du travail demandé, c'est-à-dire de 9000 pièces d'or pour le plus petit modèle à quelques centaines de milliers pour les plus gros.

Le principe de fonctionnement est particulier. Créé grâce à un pacte avec les plans extérieurs, le miroir ne "s'ouvre" qu'après un rituel très particulier : le possesseur doit apposer sa main droite ou gauche pendant une durée proportionnelle à la taille de l'espace sur lequel s'ouvre la plaque contre le miroir, afin que l'identification du possesseur imprègne totalement le dit espace extra-dimensionnel. Par exemple, un miroir de poche ne demandera qu'une identification de quelques secondes qui peut devenir des dizaines de minutes pour les modèles plus larges.

Il est évident que la taille du miroir joue aussi, un modèle de poche ne pourra pas accueillir son propriétaire mais seulement sa main pour le rangement ou le retrait de quelques objets, alors qu'un homme peut pénétrer dans l'espace de rangement d'un grand modèle comme s'il était un bibelot d'une valeur inestimable..."

Extrait du ***"Livre des Condamnations de l'Ordre d'Huistenlad"*** *par Guanilad Muldev, Maître des Sentences.*

MAGIE DE DONJON CONTRE MAGIE DE DRAGON

DES OBJETS MAGIQUES DANS AD&D

Avertissement : tout lecteur non titulaire du titre prestigieux et envié de Maître de Donjon qui tentera de lire audelà de ce paragraphe, le fera à ses risques et périls[1]...

La magie est l'une des composantes indispensables à tout jeu de rôle médiéval-fantastique. Mais elle peut créer un déséquilibre préjudicicable à l'esprit du jeu si son utilisation intempestive le réduit à un affrontement où seul compte le rapport des forces en présence.
Autrement dit, une trop grande libéralité en ce qui concerne les objets et armes magiques hypertrophie immanquablement le "grosbillisme" latent de la plupart des joueurs...
J'associe donc dans cet article la Magie du (Maître du) Donjon à une utilisation mesurée et subtile de ces objets puissants en opposition à la Magie (de la force brutale) du Dragon qui représente l'amplification gratuite et néfaste de la puissance des joueurs, réduisant ceux-ci à une force de frappe bestiale digne des Trolls les plus arriérés. (Assez bizarrement de nombreux joueurs réclament cette Magie du Dragon...).

LE MAGO : INGENIEUR ES TOUTES-TECHNOLOGIES

Dans tous les mondes médiévaux-fantastiques, la magie remplace la technologie quasi inexistante. Il est important de toujours garder cela à l'esprit et d'établir la comparaison dans tous les cas où un doute subsisterait quant à la puissance relative d'un objet magique ou à sa nécessité pour le jeu.

Les Aventures de Groumph le Gob et Gaston le Ranger

Prenons par exemple Groumph, un gobelin ni plus bête ni plus intelligent que la moyenne.des gobs[2], très fier de son canif neuf qu'il veut absolument essayer sur le prochain voyageur traversant son bois favori. Gastôn, un jeune ranger 2ème niveau qui a les muscles style Schwartzenneger et le cerveau façon Stallone passe, par le plus grand des hasards, justement par là.
Le MJ pour combler cette inégalité flagrante a fait opportunément trouver à Gaston une épée "sharpness" (ou lame d'acuité pour les francophones) et un anneau de protecton +5. Comme le ranger disposait déjà de sa ceinture de force de géant et de son anneau d'invisibilité Groumph s'est étonné de se retrouver brusquement sous la forme de chair à pâté sans avoir pu étrenner son beau canif.
Après ce haut fait d'arme Gaston continue son chemin avec l'intense satisfaction du devoir accompli...

Comparaison : Groumph, soldat de 2ème classe se trouva fort dépourvu avec sa baionnette quand Gaston, caché derrière un rideau de fumée artificielle, lui propulsa à la tête un missile à guidage laser depuis son char lourd garanti N.B.C.[3]
Ce petit exemple, caricature de la magie du dragon, amène plusieurs réflexions :
- De la mesure en toute chose ! De grâce, pas d'objet magique quand on peut s'en passer sans pousser les joueurs au suicide...
- Même quand cela s'avère nécessaire, il faut différencier les objets communs des objets très puissants.
- Tout objet magique est rare, donc difficile à trouver et de plus il se doit d'être mérité.
- Plus l'objet est puissant, plus il est difficile de le maîtriser et de connaître l'étendue de ses capacités.

SACHEZ APPRECIER ET CONSOMMER AVEC MODERATION

Un guerrier 2ème niveau normalement constitué n'a pas besoin d'un chariot contenant toute sa quincaillerie magique pour découper du Gob en rondelles, sauf à transformer les parties d'AD&D en ball-trap ennuyeux où l'activité principale consiste à comptabiliser les points d'expérience...
S'il faut une épée magique aux personnages de bas niveau pour vaincre les monstres les plus inoffensifs, le maître de jeu va devoir inventer le missile nucléaire pour leur permettre de se débarrasser d'un démon quand ils seront au-delà du 10ème niveau !
La course au surarmement ne profite pas au jeu, bien au contraire. Galérer un peu aux niveaux les plus bas fait d'ailleurs d'autant mieux apprécier les objets magiques, plus tard... Ne gâchez donc pas leur plaisir futur !
Cela habituera en outre les joueurs à d'abord faire fonctionner leurs agiles petits neurones plutôt que de systématiquement sortir leurs armes dans les situations critiques. Frapper d'abord et discuter éventuellement ensuite a tou-

jours été un peu primaire...
De plus, si votre scénario est adapté à l'expérience de vos joueurs, ils ne devraient pas avoir besoin d'objets magiques avant le 3ème / 4ème niveau au moins. A vous de faire le nécessaire pour cela !

NE PAS CONFONDRE OBJETS MAGIQUES ET OBJETS MAGIQUES

On peut classer les objets magiques offensifs ou défensifs en deux catégories à la puissance bien distincte.

La magie commune ou non-permanente

Dans cette catégorie entrent les objets dotés de peu de pouvoir comme les armes +1, les anneaux de protection +1, les parchemins, les potions, les bâtonnets, bâtons et baguettes non-rechargeables et disposant de peu de charges ou les objets pittoresques du genre bottes de 7 lieues...
Ces objets ont pour caractéristiques d'avoir des effets peu importants ou limités dans le temps, même si l'avantage momentané est important.



La magie puissante ou permanente

Cela comprend les armes au (x) bonus important(s) et (ou) aux pouvoirs spéciaux, les objets donnant des gains de caractéristiques permanents (comme certains grimoires), les anneaux de forte protection et les bâtonnets, bâtons et anneaux rechargeables et dotés de nombreuses charges.
Bien souvent, et pratiquement toujours avant le niveau 7 / 8, les objets de la première catégorie suffisent à donner aux joueurs le surcroît de puissance qui leur est nécessaire pour surmonter les difficultés ponctuelles que vous leur préparez avec délectation...
Pourquoi permettre à des joueurs de bas niveau comme l'ami Gaston de posséder un anneau d'invisibilité et une ceinture de force de géant ? Un parchemin avec le sort d'invisibilité et une potion de force de géant suffisent largement, même contre toute la tribu de Groumph !
En ce qui concerne les bâtons, bâtonnets, baguettes et anneaux rechargeables, ces objets s'ils disposent de nombreuses charges, donnent une puissance inégalable aux lanceurs de sorts si on n'y prend pas garde.
Un bâtonnet non-rechargeable avec 3 charges du sort "boules de feu" n'a rien de comparable avec le même bâtonnet rechargeable avec 30 charges de ce même sort...

Comparaison : Un lance-roquette avec trois projectiles et un orgue-de-staline avec trois camions de munitions n'ont qu'un lointain lien de parenté quant à la puissance qu'ils procurent à leur heureux propriétaire...

Ce type d'objet magique devrait être distribué au compte-gouttes, de même que les épées aux pouvoirs spéciaux. Ils sont exceptionnels par leur puissance et le sont donc également par leur fréquence, même pour des personnages de très haut niveau.
La combinaison des pouvoirs défensifs et offensifs de plusieurs de ces armes et objets magiques puissants peut transformer le personnage-joueur en un être quasi-invincible qui va vite se trouver à court de démons majeurs à massacrer pour finir par s'ennuyer autant que son maître de jeu et passer à terme à d'autres activités plus captivantes...

LES OBJETS MAGIQUES NE SONT PAS EN VENTE LIBRE

En effet, il faut garder présent à l'esprit que, si le statut d'aventurier est très rare, le fait de possèder des armes de guerre dans les pays civilisés l'est plus encore ; alors en ce qui concerne les objets magiques...
Ils ne sont pas fabriqués en série ; chaque pièce est unique et ils ne s'achètent en principe jamais, même dans les meilleures armureries. Saint Gygax le Grand, lui-même, consare quatre pages dans son livre sacré, le Guide du Maître (p 112 à 115) à la création de telles raretés.
Un objet magique est par définition exceptionnel, créé dans un but précis et (ou) pour un destinataire précis la plupart du temps. Il faut donc généralement l'obtenir des mains de son ancien propriétaire...
Cette transmission se déroule rarement de bon gré et plutôt violemment, tant ces petites choses peuvent être attachantes.
De plus, donner une personnalité et une histoire à un objet magique et l'obtenir par un haut-fait lui donne d'autant plus de valeur. Tout maître de jeu sain de corps et d'esprit est capable de décrire et d'inventer un nom évocateur pour un tel objet ainsi que de lui imaginer un passé, n'est-ce pas ?

Umskro le celte et sa "Pacificatrice"

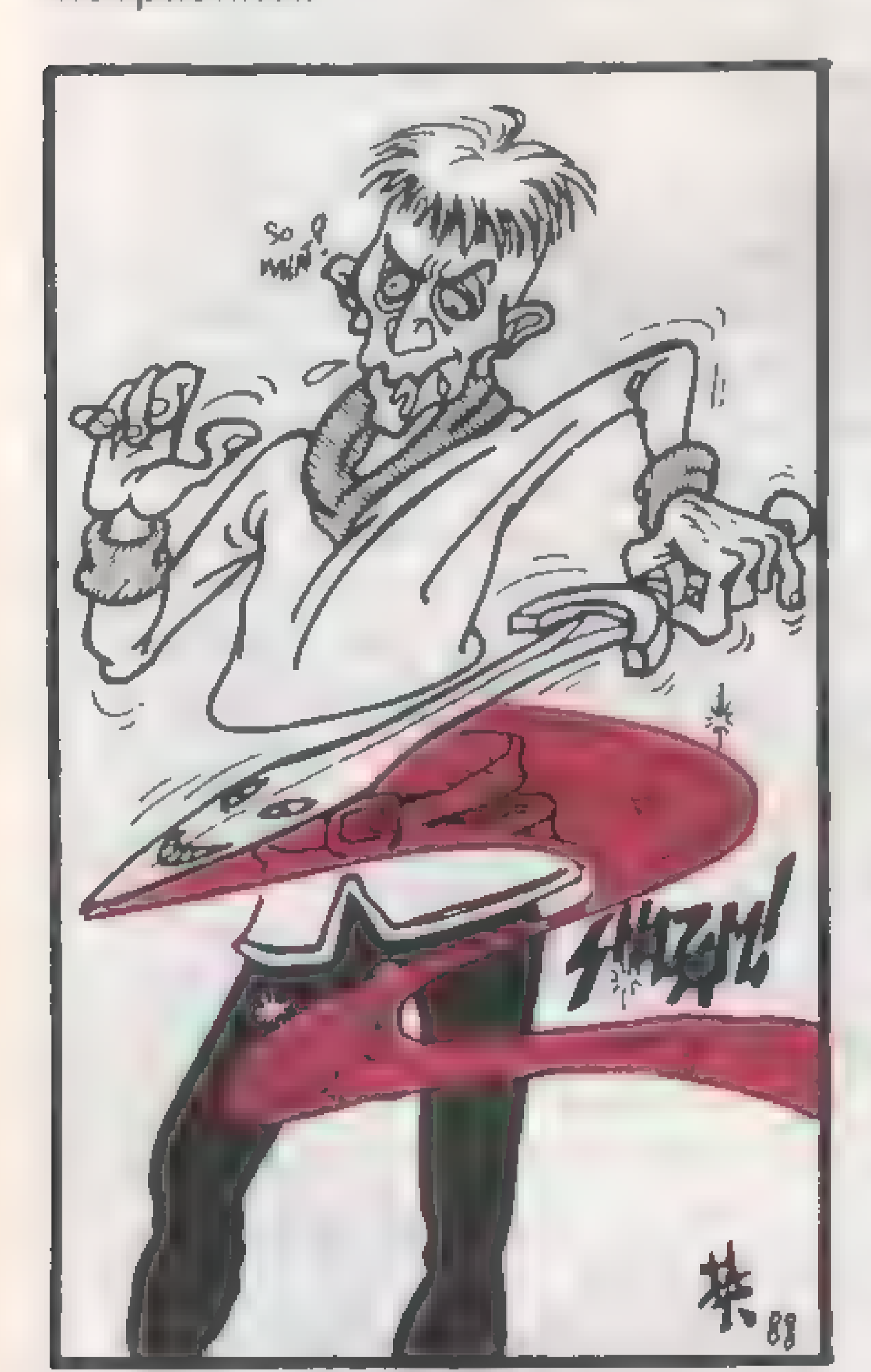
Umskro, guerrier 4ème niveau est très fier de son épée longue +2 "la pacificatrice". Elle a été forgée par le grand maître Norinfell à l'attention du paladin Milsfender pour qu'il débarrasse le pays de la bande d'orques le ravageant depuis des mois.
Malheureusement Milsfender a été assassiné par traitrise lors d'une embuscade et les orques conservent depuis son épée comme trophée au milieu de leur caverne. Norinfell a demandé à Umskro et à ses amis de la récupérer pour qu'elle ne reste pas en des mains criminelles. Et c'est ce qu'ils ont fait au prix de mille dangers et d'un combat meurtrier.

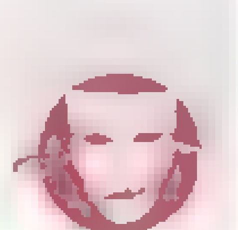
Umskro a obtenu de conserver la Pacificatrice en récompense à la condition qu'il lance toujours le cri "pour Milsfender et la paix du comté" avant de la brandir au combat, s'il veut bénéficier de ses pouvoirs...

La manière de s'approprier un tel objet magique peut donc s'insérer dans (ou même faire l'objet d') un scénario. La quête doit être d'autant plus périlleuse que l'objet est puissant.
Alors prenez le temps de faire fonctionner vos méninges pour ne plus voir d'anonymes épées +n traînant par hasard dans la Xième pièce du premier donjon venu.

DESESPERE, L'HOMME SUIVAIT LE MOUVEMENT DE SON EPEE PLUS QU'IL NE LA GUIDAIT...

Tout objet magique puissant reste mystérieux pour celui qui le possède et qui parfois est plus son porteur que son propriétaire...
En effet, plus l'objet recèle de pouvoirs plus il a de chances d'avoir une volonté propre susceptible de s'opposer à celle de son heureux possesseur. Les armes magiques ont souvent un alignement et les plus monstrueusement intelligentes peuvent même parler ou communiquer par télépathie.
Parfois l'objet guide les actions de son porteur, qui en est conscient ou non, pour aller jusqu'à le dominer complètement. L'épée, appelée "Stormbringer", du dénommé Elric de Melniboné[4] en est le parfait exemple.
Toujours en se référant à la technologie actuelle, plus l'arme ou l'objet est dangereux ou perfectionné, plus il est difficile de s'en servir efficacement. Seul quelqu'un le connaissant et le maîtrisant parfaitement en tirera le maximum. S'il en est ainsi du dernier missile antichar filoguidé, l'équivalent peut se concevoir pour un objet magique exceptionnel.





CHARTE DU BON SENS MAGIQUE

- Pas de trop grande différences entre le niveau des personnages-joueurs et ceux de leurs adversaires. En clair : des scénarios adaptés à l'expérience des joueurs.
- N'autorisez les joueurs à disposer d'objets magiques que si cela est absolument nécessaire et si un sort donnant un avantage équivalent est impossible.
- Pas d'objet magique durable avant le 3ème / 4ème niveau.
- Pas d'objet magique puissant avant le 7ème / 8ème niveau.
- Tout objet magique se mérite ou se conquiert et ne s'achète jamais.
- Tout objet puissant possède des inconvénients liés à ses avantages.
- Les pouvoirs d'un objet très puissant se découvrent petit à petit. Pendant la période d'apprentissage on peut utiliser la table suivante pour chaque capacité : Sur 1d6 :
1-2 : Malus équivalent au bonus normalement attribué.
3-4 : Aucun effet magique.
5-6 : Bonus normalement attribué.
Diminuer la probabilité d'effet inverse ou neutre au fur et à mesure que le joueur acquiert l'expérience de l'objet.

Ses capacités spéciales ne pourront donc être effectives que quand son possesseur aura pleinement conscience de leur pouvoir, par exemple. On peut donner un malus, au départ, dans l'utilisation d'un objet très puissant aux capacités mal connues.
Cela peut même se retourner contre le propriétaire... Les objets ayant un alignement pourront se comporter différemment suivant celui de leur porteur : en cas d'alignement différent, ils perdent leur pouvoir et quand les alignements sont opposés ils donnent des malus au lieu de bonus ou même explosent à la tête !
D'autre part, les objets magiques peuvent avoir certains inconvénients (sans parler des objets maudits !) quant à leur utilisation normale.

Les mésaventures de Gaston et d'Umskro (fin)

Gaston s'étonnait de voir accourir vers lui tous les monstres les plus mauvais à des lieues à la ronde. En effet, l'aura de son épée magique d'alignement neutre bon est telle quelle attise la haine des créatures malfaisantes et les attire comme un aimant vers elle pour mieux les pourfendre, ce qui n'est pas toujours du goût de son propriétaire...
Umskro découvrit que la Pacificatrice possédait des ressources incoupçonnées quand il constata que les dégâts qu'elle cause sont permanents contre les créatures qui normalement régénèrent (comme les Trolls par exemple). Par contre, une fois sortie du fourreau, il ne peut en détacher la main et cesser le combat que lorsque toutes les créatures de ce type ont cessé de vivre dans un rayon de 500 m !

Un dernier mot pour rappeler qu'un objet magique ne peut être considéré comme tel par les personnages joueurs qu'après qu'un sort de *Détection de la Magie* ait été lancé sur lui. Ses pouvoirs ne commenceront à être connus qu'après un sort d'*Identification* postérieur à la détection.
Ces deux sorts ne sont pas plus courants que les autres et s'il faut recourir à un magicien extérieur au groupe pour les lancer ses tarifs seront d'autant plus élevés que l'objet sera puissant.
Voilà quelques idées pour pimenter un peu vos parties et donner un relief nouveau et de la personnalité à vos objets magiques. Nul doute que vos joueurs les regarderont avec un oeil différent et un intérêt renouvelé.
N'hésitez d'ailleurs pas à en créer à votre convenance pour les besoins de telle ou telle campagne. Ce bon monsieur Gygax, toujours lui, vous mâche le travail dans les pages 163 et 164 du Guide du Maître. Surprenez vos joueurs, ils vous en seront reconnaissants!

Philippe Rio

1 : La rédaction dégage toute responsabilité concernant les effets des runes explosives sur la santé des lecteurs imprudents.
2 : C'est-à-dire pas vraiment malin !
3 : N.B.C. Nucléaire Bactériologique Chimique comme l'auront déjà compris les wargamers.
4 : cf la saga d'Elric de Michael Moorcock chez Presses-Pocket.



LA QUETE DE LA

La magie dans RuneQuest

Grâce à la récente traduction de *RuneQuest* nombreux sont ceux qui ont eu le plaisir d'éprouver pour la première fois un système de jeu débarrassé du foisonnement des règles. Car en effet le seul principe que le joueur de *RuneQuest* se doit de connaître est celui de la résolution de toute action importante par un jet de pourcentage. La tâche du Maître de jeu ne s'arrête bien sûr pas là - même la résolution d'un combat demande de sa part une certaine habitude. Mais songeant à mes propres débuts avec RQ III je me souviens de la difficulté que l'on peut éprouver avec le système de magie. C'est donc aux MJ, mais également aux joueurs soucieux de comprendre les mécanismes des arcanes runiques, que s'adressent les lignes qui suivent.

TROIS PRINCIPES MAIS UNE SEULE MAGIE

La première originalité de la magie *RuneQuest* est le fait que tous les personnages peuvent l'utiliser sous l'une ou l'autre de ses formes.

De celles-ci il y en a trois : la *Magie d'Esprit, la Magie Divine et la Sorcellerie.* Cet ordre est celui de leur présentation dans les règles du jeu mais également celui de leur fréquence (la Sorcellerie est plutôt rare) et surtout celui de leur complexité croissante.

Ce système offre une grande cohérence et est surtout très complet : en quatre années de pratique je n'ai pas une seule fois éprouvé le besoin d'y rajouter des sorts (ce n'est pas le cas de tout le monde, m'a-t-on dit).

Pourtant la magie *RuneQuest* recèle quelques difficultés suffisantes pour arrêter l'élan d'un Maître de Jeu désireux de lancer ses aventuriers à la poursuite d'un quelconque nécromant ou de leur opposer les cultistes de la *Mort Rouge*. Ces difficultés sont de deux types : on peut d'abord éprouver quelque peine à manier le système de magie en lui-même ; mais aussi la place de cette magie dans un monde cohérent peut être malaisée à concevoir. Dans ce dernier cas, si on utilise le monde de *Glorantha* la tâche est plus aisée, mais rien n'empêche les MJ imaginatifs d'adapter RQ à leur propre univers ; quelle est alors l'influence d'une magie omniprésente ?

Ainsi pour chacune des trois magies, j'aborderai ces problèmes d'intégration puis éclaircirai les quelques obscurités du système ; quelques "trucs" pourront également s'avérer utiles pour le Maître comme pour ses joueurs.

LA MAGIE D'ESPRIT

Qu'on ne s'y trompe pas : il ne s'agit pas d'une quelconque magie psychique qui surgirait de l'esprit de son utilisateur mais plutôt d'une magie des *esprits*, car ce sont ces créatures d'outremonde qui détiennent les sorts que des shamans leur dérobent en des combats spirituels périlleux. N'importe qui peut ensuite, en y mettant le prix, obtenir d'un shaman qu'il lui apprenne un sort. Cette magie "naturelle" est donc la plus aisée à obtenir et la plus répandue.

Le Fantastique au Quotidien

Cette forme de magie, proche de l'animisme ou du totémisme, devient pour ses utilisateurs tellement familière qu'elle en perd sa part de fantastique. On peut compter que dans l'univers - où l'on apprend ses premiers sorts à quinze ans - la Magie d'Esprit est utilisée par la majeure partie des créatures intelligentes.

Quoi d'étonnant qu'un élément aussi quotidien que des ustensibles de cuisines ne soit absolument pas perçu comme merveilleux ?

Cette magie (que la deuxième édition du jeu appelait encore *Magie de Bataille*) n'en est plus une pour ses utilisateurs ; il est important que MJ et joueurs soient conscients de ce fait. Dans un univers où tout ce que l'esprit peut concevoir est possible il est normal et attendu que tout un chacun puisse disposer de forces d'outremonde tout aussi utiles et familières qu'un cheval ou une épée.

Tout en étant la plus répandue, la Magie d'Esprit est la plus simple à utiliser: pas de manipulations à faire, même chance de réussite pour tous les sorts (5 fois le Pouvoir de l'utilisateur en pourcentage), elle ne devient vraiment puissante qu'entre les mains d'un shaman capable d'appeler et de contrôler nombre d'esprits ; mais cette voie n'est que rarement empruntée par des aventuriers car par trop dispendieuse en temps consacré aux prières, rituels, chasse aux esprits, apprentissage des assistants, etc.

Les Foci

Un focus est un objet indispensable à celui qui désire utiliser la Magie d'Esprit, chaque sort doit avoir son focus (généralement sous la forme d'une rune gravée) et sans lui il ne peut être prononcé. Il est donc important de bien choisir l'objet qui sera le focus de tel ou tel sort. Pour qu'il soit efficace un focus doit être en contact avec l'un des cinq sens de l'utilisateur.

Il est plutôt déconseillé de placer tous ses foci sur un même objet ; car si on le perd on perd du même coup la possibilité de prononcer tous ses sorts. Etant donnée la fréquence de cette forme de magie on peut être certain que tout ennemi cherchera à isoler tous les foci d'un prisonnier ; il s'agit donc de faire preuve d'astuce.

Certains n'hésitent pas à se faire tatouer les runes (on les sent par le tou-

MAGIE RUNIQUE

cher) mais c'est alors prendre le risque de se faire écorcher vif. Il faut donc être très ingénieux si l'on choisi cette solution, ainsi : on peut faire graver la rune sur la partie postérieure d'une dent que l'on touchera avec la langue ; ou bien (plus douloureux) se faire tatouer l'intérieur de la paupière ; j'ai connu le cas extrême d'un nomade qui s'était fait tatouer (que les esprits délicats me pardonnent) à l'intérieur de l'anus ce qui posait plus d'un problème vivants ; n'hésitez donc pas à faire une liste de vos foci et d'en faire part au MJ.

Inutile de préciser qu'un focus est strictement personnel et ne peut être utilisé par personne d'autre que son propriétaire.

LA MAGIE DIVINE

Plus rare que la précédente forme de magie, celle-ci est assez peu utilisée personnages qui commencent leur carrière d'aventurier comme initiés ; ils doivent scrupuleusement suivre les préceptes de leur dieu ou être excommuniés. Nul doute d'autre part qu'ils n'auront pas accès aux sorts les plus puissants de leur culte et que le prêtre leur offrira plus volontiers des sorts de Magie d'Esprit.

Néanmoins, tout comme cette dernière, et malgré leur puissance, les miracles restent choses compréhensibles



dont la position de sa main lorsqu'il désirait *Démoraliser* un adversaire. On peut voir dans la coutume de certaines peuplades de scalper leurs ennemis le fait que ceux-ci tressent souvent leurs foci dans leurs cheveux. Un autre type de focus est auditif. Dans cette catégorie entrent toutes les paroles que pourrait prononcer l'utilisateur ou bien certains types de bruit (grelots, claquement de doigts, de langue, sifflement).

Chaque joueur doit donc laisser courir son imagination pour rendre les actes magiques de ses personnages plus même par les initiés et les prêtres ; ceci est largement dû à son côté coûteux, spectaculaire et à sa grande puissance. Après tout c'est là la volonté d'un dieu qui s'exprime.

Miracle !

C'est ainsi que le commun des mortels interprête la Magie Divine ; elle est utile et puissante mais réussit à tout coup. Ceux qui peuvent l'utiliser sont des élus pénétrés des principes de la religion ou du culte.

Le MJ doit particulièrement insister sur ce point eû égard au grand nombre de pour les mortels car les dieux existent bel et bien, il est donc normal qu'ils s'expriment ainsi.

Divinement Simple

Une fois que l'on a compris que les sorts de Magie Divine ne peuvent servir qu'une fois aux initiés qui sacrifient du Pouvoir pour les obtenir mais qui, ensuite, au moment de les utiliser, ne dépensent pas de point de magie, et peuvent être récupérés par les prêtres qui méditent en des lieux saints, on a surmonté les difficultés majeures du système.

Il est donc temps d'aborder le sujet qui fait frémir le naturel superstitieux du commun...

LA SORCELLERIE

Peu nombreux sont ceux qui ont le courage et le pouvoir nécessaires pour aborder les arcanes du Grand Art. C'est en lui pourtant que se cache la plus grande puissance disponible dans *RuneQuest*, mais la voie est difficile et semée d'embûches.

La Vraie Magie

C'est en effet la Sorcellerie que tous regardent avec effroi ; le sorcier est ici le véritable magicien car lui seul est capable de plier à sa volonté toutes les forces naturelles et surnaturelles.
Le sorcier est un homme de savoir qui passe le pus clair de son temps à étudier les écrits anciens afin d'apprendre à maîtriser les plus grands forces. C'est pourquoi ce n'est qu'au sein de la civilisation que l'on trouve des sorciers.
Il en existe de toutes sortes depuis les enchanteurs qui ne cherchent qu'à améliorer la vie jusqu'aux nécromants qui ne songent qu'à la détruire. De même les attitudes envers ces "savants" varient selon les régions de la bienveillance à la persécution. Cependant, où qu'il soit, quel qu'il soit, le sorcier est perçu comme un être mystérieux et d'une grande puissance.
Je conseille donc au MJ de garder les termes occultes se rapportant à la magie pour la seule sorcellerie et de ne décrire les deux autres système que comme des phénomènes "normaux" et allant de soi.

Les Talents du Sorcier

C'est en eux que réside la principale source de difficulté du Système ; il s'agit de bien les comprendre pour savoir correctement les utiliser sans s'emmêler dans toutes les possibilités dont dispose le moindre adepte.

Intensité : ce talent ne pose pas trop de problème ; il a pour fonction d'augmenter la pussance d'un sort ; les effets exacts sont décrits pour chacun de ceux-ci.

Durée : bien utilisé ce talent peut faire des malheurs ; un exemple suffira à le faire comprendre : supposons un adepte disposant de 14 points de magie et pouvant libérer 12 points d'Intelligence ; il décide de lancer le sort *Peau de Vie* qui le préserve de toute forme d'asphyxie : possèdant 10 en Taille le magicien doit consacrer 2 points de magie à l'intensité du sort ; il choisit



ensuite de consacrer 10 points à sa durée ce qui lui laisse 2 points avec lesquels il sera encore conscient après avoir opéré. Si l'adepte réussit son coup il pourra respirer normalement dans tout environnement pendant plus d'une semaine.
Ainsi, grâce à ce talent un sorcier peut se préparer à avoir des ennuis longtemps à l'avance ; le joueur devra cependant ne pas oublier les divers paramètres, notamment l'Intelligence libre (il faut 1 point d'INT pour chaque point de magie utilisé dans l'opération) ce qui implique soit d'avoir peu de sorts en mémoire, soit d'avoir un autre moyen de les retenir (un familier ou bien un esprit d'intelligence lié dans un objet ; cf. ci-dessous).

Portée : ce talent, dont le fonctionnement est identique à celui de Durée, est plus particulièrement utile pour les sorts de détection (*Sentir une Substance*) et les sorts d'observation (*Vision Mystique, Projection de Sens, Télépathie*). La Projection de la Vue à plusieurs kilomètres peut être fort utile lorsqu'on sait que l'on peut lancer d'autres sorts à travers celui-ci.

Multisort : ou coktail magique, ce talent est particulièrement utile lorsqu'on est pressé de lancer plusieurs sorts, dans une situation de combat par exemple. Cependant le MJ doit toujours laisser au joueur le temps de "computer" le délicat assemblage des points de magie, sorts et éventuellement des autres talents utilisés au même moment.

Quel que soit ce qu'entreprend le magicien il faut se souvenir que l'opération ne se résoud que par un seul jet de dé sous le pourcentage le plus faible de tous les talents et sorts utilisés. Et attention de toujours conserver au moins deux points de magie pour ne pas tomber dans un coma prodond

Le Familier du Sorcier

Dans la carrière d'un sorcier la création est un point culminant qui demande mûre réflexion : quelle créature utiliser? Quelle puissance lui donner ? Car ici le magicien paye de sa personne, il dépense ses propres points de caractéristique pour donner la vie à sa créature.
J'estime quant à moi que la règle exposée dans la description du sortilège est beaucoup trop dure pour être appliquée telle quelle. En effet pour créer un familier qui lui soit utile le sorcier doit sacrifier un grand nombre de points de caractéristique. On a donc intérêt à choisir une créature qui soit le plus complet possible, c'est-à-dire possèdant déjà plusieurs caractéristiques.
Je pense que l'on peut assouplir la règle en lui apportant une légère modification : que les deux sorts *Créer la Taille d'un Familier* et *Créer l'Intelligence d'un Familier* fassent exception ; au lieu que la caractéristique vienne du sorcier (ce qui lui serait très coûteux puisque ce sont les deux seules qu'on ne peut augmenter par entraînement) il pourrait la prendre à une autre créature ; ainsi, point par point, le sorcier peut dérober l'Intelligence d'un autre être pour la transférer dans son familier mais aussi la Taille, ce qui a pour effet de donner au familier l'apparence de cette créature.
Ainsi, malgré le fait qu'on ne peut faire d'un chat, créature complète, un familier, on pourrait donner au familier manquant de Taille l'aspect de celui-ci.
Un cas particulier est à noter ce sont les élémentaux ; ceux-ci ne possèdent pas la caractéristique de Taille au sens strict mais ont un volume. Donc si d'un élémental on fait un familier, il est inutile de lui fournir une Taille, la sienne est égale à ses points de vie d'origine. Par voie de conséquence, un élémental devenu familier garde le pouvoir de son intangibilité et de sa multiformité.

LES GRANDS RITUELS

La Magie Rituelle se compose de plusieurs processus communs aux trois magies abordées plus haut ; mais seul le système de jeu est ici commun. Car en fait chaque praticien perçoit le rituel différemment et par ailleurs la procédure diffère d'une magie à l'autre : en Magie d'Esprit on utilisera volontiers des danses accompagnées de musiques rythmées ; en Magie Divine de ferventes prières accompagnées de la fumée des sacrifices prévaudront ; et enfin les sorciers préfèreront des méthodes plus "scientifiques" telles que pentacles, incantations, etc.

La Cérémonie

C'est là le seul rituel que tout un chacun peut employer sans grande connaissance. Il s'agit en fait d'une certaine forme de concentration appuyée sur des catalyseurs, tel les chants monotones, les encens, les diagrammes géométriques des vieux grimoires, etc.
Comme tous les rituels la Cérémonie demande un certain temps ; pourtant celui-ci peut être bref (au moins un round cependant). Quelles que soient les chances de succès d'un sort il est toujours bon de l'employer lorsqu'on dispose du temps nécessaire (donc rarement au cours d'un combat).

L'Invocation

Je ne peux que conseiller la plus grande prudence dans l'utilisation de ce rituel ; le MJ se doit de rester intransigeant. Certes les risques sont grands pour le personnage, mais en cas de réussite il contrôlera une force importante et non négligeable.
Le personnage devra toujours mettre tous les atouts de son côté : une *Cérémonie* pour augmenter sa chance d'Invocation, une autre pour augmenter ses chances de contrôle sur la créature et bien sûr, s'il est sorcier, un multisort pour que le sortilège de Domination prenne effet au moment même de l'Invocation ; car ce sont le plus souvent les sorciers qui appellent à eux les créatures les plus puissantes et intelligentes. Ainsi sont les démons, que l'on ne trouvera pas décrits dans les règles mais qui, parmi les esprits, existent bel et bien. Le MJ doit se sentir libre de créer les démons qui lui plaisent en prenant pour base n'importe quelle créature d'outremonde et en augmentant ses possibilités pour en faire quelque chose de valable à invoquer.
Aucun sorcier de faible envergure ne devrait chercher à lier un démon, mais par contre il pourrait lui soutirer des informations de grande valeur...

Les Enchantements

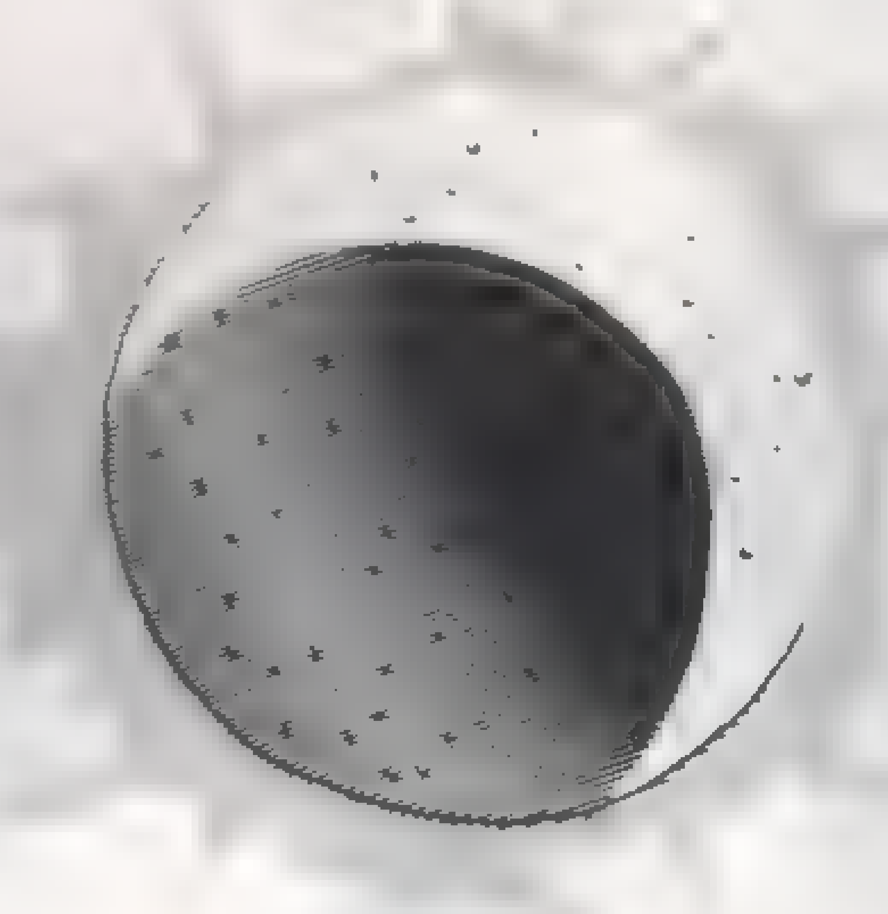
Voici sans doute le rituel le plus intéressant à utiliser mais aussi le plus délicat ; par l'Enchantement, n'importe quel personnage compétent peut créer ses propres articles magiques pourvu qu'il puisse sacrifier le pouvoir nécessaire.
Les combinaisons possibles des Enchantements sont multiples et offrent donc un grand nombre de possibilités. Ainsi l'*Enchantement de Vie*, relativement peu coûteux, est fort recherché par les combattants désirant augmenter leurs points de vie. Un esprit de magie lié à un objet permet de disposer d'un certain nombre de sorts à moindre frais. De même tout magicien se doit de posséder au moins une matrice de points de magie.



Mais ce qui fait la plus grande sutbilité du système ce sont les conditions que l'on peut intégrer dans un Enchantement ; de celles-ci j'en distingue de deux types : celles qui offrent un avantage à l'utilisateur de l'objet enchanté (sorts ou points de magie liés, restriction de l'utilisation au créateur de l'objet, etc) et celles qui au contraire restreignent les possibilités de l'objet pour son créateur (circonstances particulières pour l'utiliser, restrictions sur les créatures qui peuvent être affectées par les sortilèges, etc). Il est logique que les premières conditions coûtent du pouvoir au créateur de l'objet, mais les secondes au contraire devraient lui épargner des dépenses supplémentaires ; ainsi si le MJ juge qu'une condition est un désavantage pour le créateur de l'objet il peut réduire de un point le coût en Pouvoir de celui-ci.

Voici enfin trois exemples d'objets magiques avec le détail de leur création.





LA BARQUE DE L'EPERVIER

- la coque est renforcée par un *Enchantement d'Armure* de 12 points (3 points de Pouvoir) ;
- un élémental d'air est lié dans le mât ;
- une Matrice de 5 points de magie permet d'alimenter la Matrice de *Domination d'Elémental* ;
- condition : juste avant que la sylphe ne soit libérée la sort de *Domination* se déclenche en empruntant 1 point de magie à la Matrice (succès automatique puisque la créature est liée) ;

Le sorcier qui a créé ce navire magique aura dépensé 3+3+6+1=13 points de Pouvoir ; c'est là un objet très coûteux mais fort utile car la sylphe est non seulement capable de propulser le bateau en soufflant dans la voile mais aussi de le défendre en attaquant d'autres navires.

L'EPEE DE VAMPIRISME

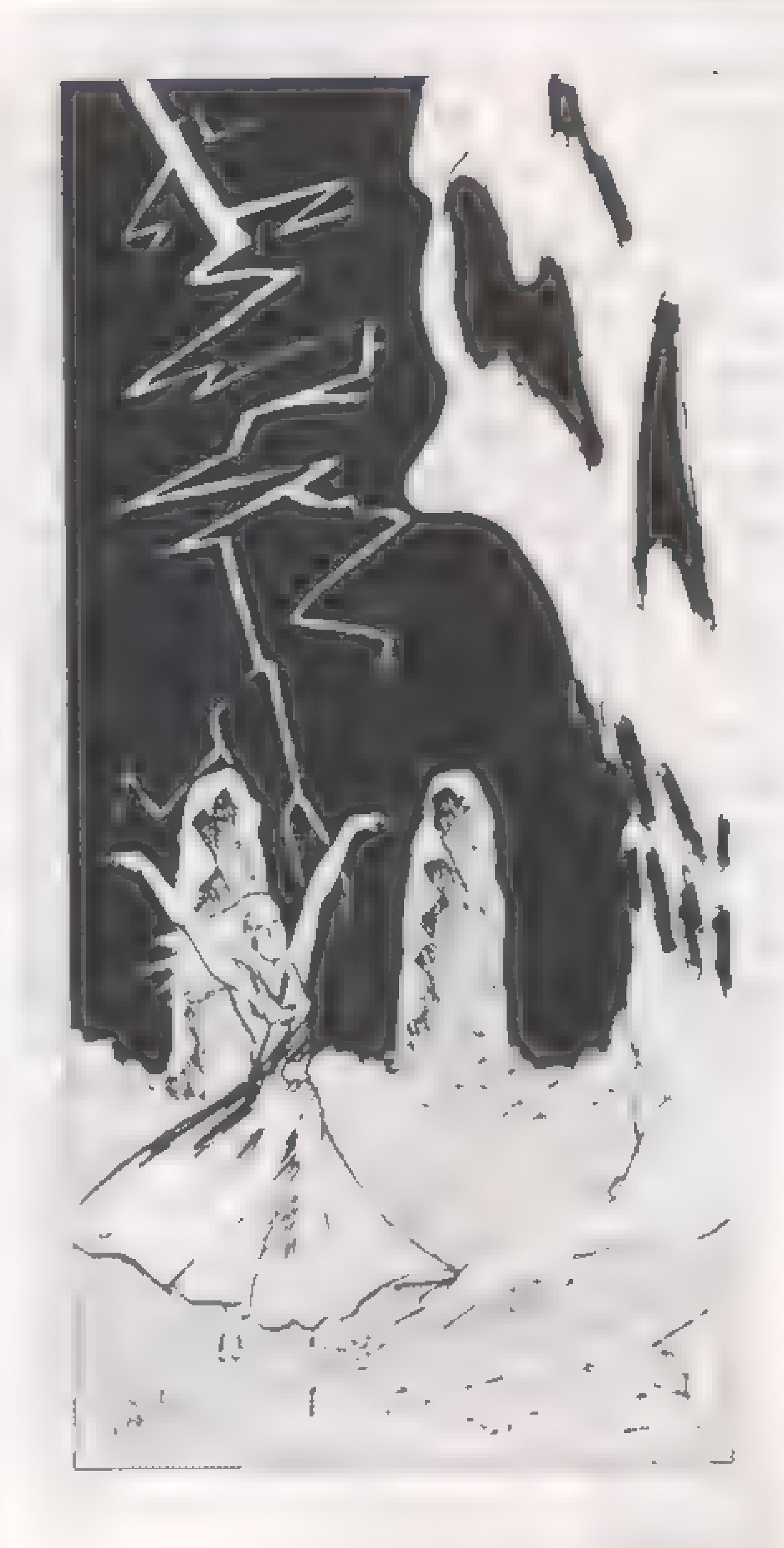
- une Matrice de 4 points alimente la Matrice de *Renforcer les Dégats* ;
- condition : le sort de *Renforcer les Dégats* ne peut être alimenté que par cette première Matrice à l'exclusion de toute autre source de points de magie ; condition désavantageuse donc ;
- une seconde Matrice de 4 points de magie alimente le sort de *Vampirisme de Dextérité* qui agit contre les créatures frappées par l'épée ;
- de même que précédemment le sort de *Vampirisme* ne peut être alimenté que par cette seconde Matrice ;
- dernière condition : la première Matrice de points de magie ne peut être rechargée que par le sort de *Vampirisme* qui ne se déclenche que si elle est vide ; le sort de *Vampirisme* continue à fonctionner jusqu'à ce que les deux matrices soient à nouveau remplies.

Cette épée aura coûtée à son créateur 5-1+5-1-1=7 points de Pouvoir.



ANNEAU D'ADRESSE

- cet anneau possède quatre Matrices de sorts, *Coordination 4, Miroir 3, Mobilité 3 et Silence 2* ;



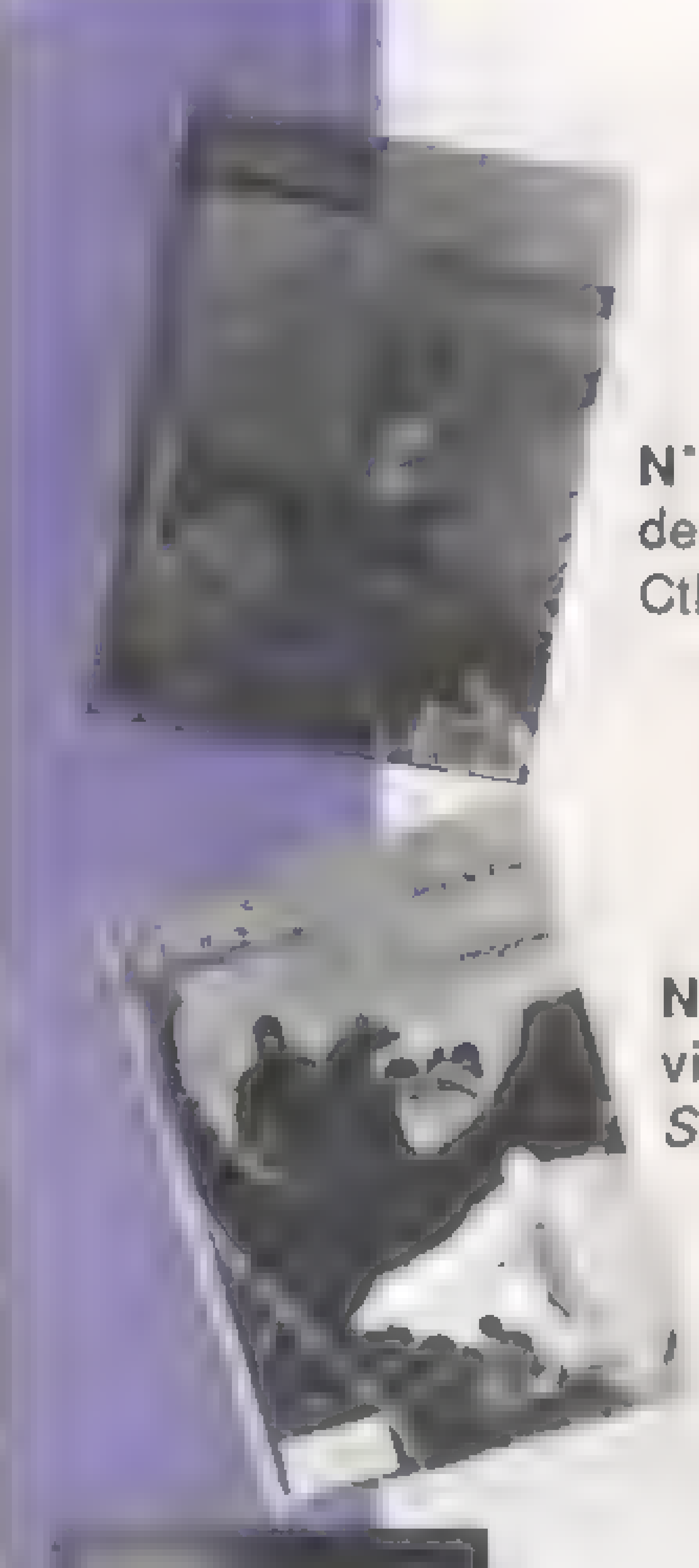
- une Matrice de 12 points de magie alimente tous ces sorts ;
- condition désavantageuse : seule la Matrice peut alimenter les sorts ;
- deuxième condition : les quatre sorts sont liés entre eux et prennent effet au même instant ;
- troisième condition : la Matrice est liée aux quatre sorts ;
- dernière condition : la Matrice de points de magie ne peut être rechargée que par le sacrifice sur un bûcher d'un oiseau quelconque.

Un tel objet, probablement enchanté par un shaman, aura coûté 12+12-1+1 +1-1= 24 points de magie.

PARTEZ EN QUETE !

On voit donc que ce système de magie touffu et parfois difficile à saisir recèle un grand nombre de possibilités. Nul doute qu'il est payant pour le MJ comme pour les joueurs de l'étudier attentivement pour en tirer des trésors de fantastique ; vos parties de *RuneQuest* n'en seront que plus proche de vos rêves d'aventures épiques.

Luc Masset



N° 1 : Une cité d'amazones, les jeux de science-fiction. *Scé* : Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon.



N° 2 : Tout sur JRTM et les super-vilains ; AD&D : on y revient toujours *Scé* : AD&D, Cthulhu.

N° 3 : Un numéro spécial Voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios !

N° 4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer ; Cry Havoc et compagnie.

N° 5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR, jeu en encart, *Scé* : RuneQuest, Warhammer Battle





N° 6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok ; le pick-pocket, ambiance dans Cthulhu, Scé : Cthulhu, James Bond, AD&D.

N° 7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose ! AD&D : les monstres ; *Scé* : AD&D, RQ, Star Wars.



ABONNEMENT 6 NUMEROS

125 FF

ABONNEMENT 12 NUMEROS

225FF

Superbe reliure GRAAL
60FF port compris

Libellez vos chèques à l'ordre de : SOCOMER 35 rue Simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

NOM : PRENOM :

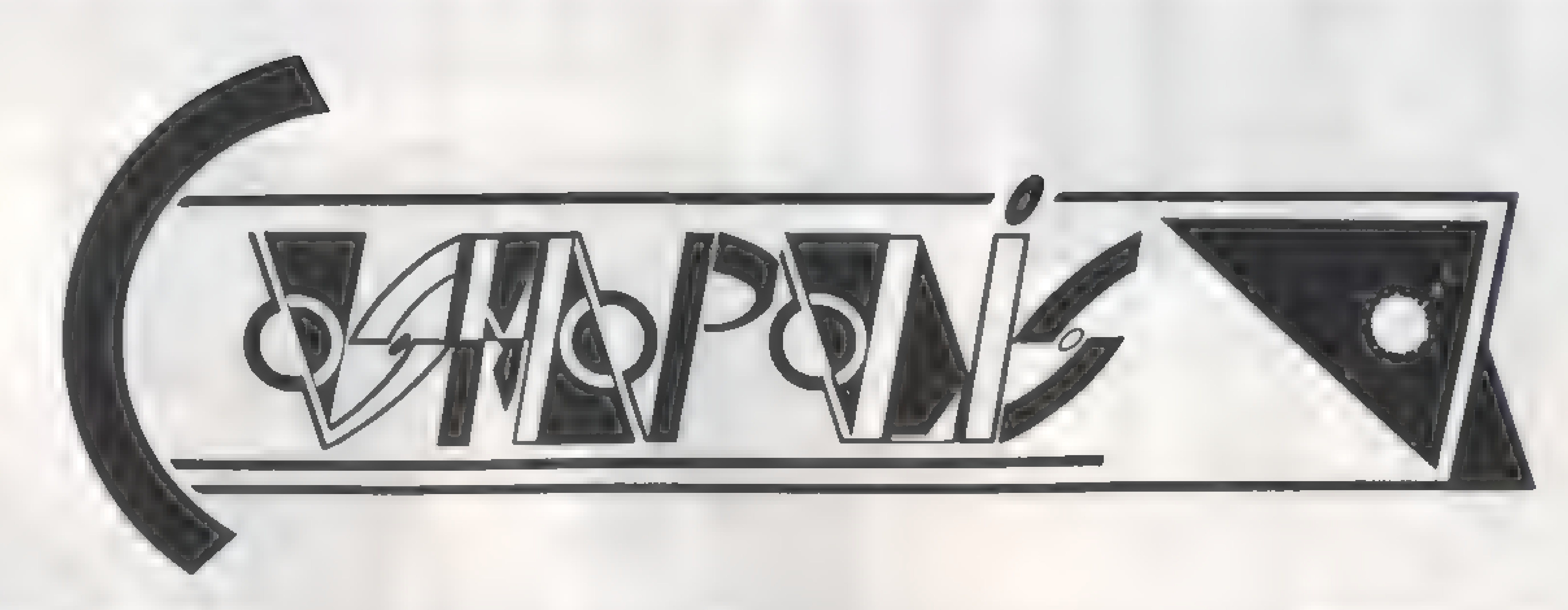
ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

PHOTOCOPIEZ-MOI !

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! *25f par exemplaire*



Cubotidien distribué dans tous les systèmes stellaires de l'Oécumène.

"Les Hommes et les Idées : deux pôles d'une même Entité !" *Baron BENDER dans "L'épanchement de l'Esprit"*

AnnO 1988 / 10-#-07
826°annO / Réf :826-93
N° 299997

Prix de vente Oécuménique : 0,25 Ducats. Sauf Rigel : 1,5 Silk d'or ;Betel : 10 Bavel ; Trantor 0,25 Supcred. Commission multi-Pl 1 XX-00120-7-5-58
COSMOPOLIS est une rubrique où vous trouverez un background coherent, des idees de scenarii, de personnages, etc... pour tous jeux de S-F.

BROC'HON

L'OECUMENE S'ETEND

C'est dans trois jours que seront signés les accords définitifs consacrants, après deux décénies de négociation, l'entrée du système de Broc'hon dans l'Oecumène.

Quiconque observe la carte holo du secteur T 14 ne peut qu'être surpris par l'enclave, dont la forme ampoulée rappelle celle de la racine de *Porape*, située sur la périphérie de ce secteur. Neuf planètes réparties dans cinq systèmes stellaires différents constituent ce que l'on nomme "le système Broc'hon", terme impropre s'il en est car *Broc'hon* est en fait la planète d'origine *Broc'hon* s'affirma comme la plaque tournante du commerce des esclaves, abandonnant peu à peu la piraterie, sport de luxe réservé à la noblesse. Dès lors, et sous l'impulsion d'agents de l'*Encylopédie* infiltrés sur place, le système n'a cessé d'évoluer vers la normalisation de ses activités, normalisation qui permet aujourd'hui son intégration.

Le problème qui a longtemps fait obstacle à l'entrée de *Broc'hon* dans l'Oecumène est l'esclavage. Officiellement reconnue et pratiquée depuis des générations, cette pratique s'accomode mal de l'application

LOISIRS

INAUGURATION D'UNE NOUVELLE LUNE D'AGREMENT

Une nouvelle lune d'agrément a été inaugurée depuis peu par l'agence de distraction d'Asmaël : Flora 20, dont la révolution ellipsoïde s'effectue bien évidemment autour d'Asmaël, la planète des plaisirs. COSMOPOLIS a dépêché un de ses plus zélés reporters afin qu'il puisse, pour nos lecteurs, tester les diverses animations proposées.

Flora 20 est d'un diamètre relativement important, 2000 km. Le relief est faible et les paysages apaisants, en effet, des rivières serpentent dans les plaines au milieu d'une végétation luxuriante, constituée par les étangs parfumés des zones polaires. Celles-ci contiennent en effet un relief plus tourmenté et sont formées de hautes collines disposées en gradins dans lequels foisonnent cascades, ruisseaux, lacs et étangs. Les eaux de ces sources contiennent plusieurs sortes de *bactérioles* odorifiques, créées en laboratoire, comme l'EXU 226 dont l'odeur rappelle celle des fleurs à corolles de Mety 12. Les eaux sont parfumées en fonction des bactérioles qu'elles contiennent, leur mélange offrant de merveilleux bouquets odorifères.

mauvaises langues prétendent que la vie parmis les dryades et la poudre de rêve produite par l'arbre Zump, ne seraient pas si idyllique que cela et que la félicité atteinte par le visiteur est plus proche de celle provoquée par une injection d'*Héro 12* dans les maisons de plaisir des bas-quartiers d'*Irismonde* que d'une émotion virginale provoquée par la beauté de la nature. Mais alors que certains n'hésitent pas à mettre en doute la bonne foi des organisateurs, allant jusqu'à leur attribuer d'obscurs desseins à la légalité douteuse, l'un de nos rédacteurs en chef nous a fait part de sa volonté de se rendre sur Flora 20 pour étudier lui-même tous les aspects de cette affaire. Quelle que soit la réalité, les lecteurs de COSMOPOLIS en seront les premiers informés.

Nick Allan

SPORT

Le Hadaul est depuis hier un sport Oecumènique ! Telle est la décision prise par le *Conseil Oecumènique pour le Sport et l'Activité Physique.* Voilà qui va relancer la polémique

suite p. 24.

des populations qui habitent cette région.

Par ailleurs, tout ce que nous apprend l'*Indexe* sur cette zone est qu'elle se trouve sous charte de réserve et qu'à ce titre il est interdit d'y pénétrer. La mise sous charte, alors que l'Oecumène poursuivait son expansion, s'est révélée dans ce cas un procédé fort pratique : nul n'est en droit de se plaindre d'y avoir été maltraité et la disparition de personnes dans ce secteur n'entrainait aucune recherche.

A la création des "Etats Libres de Broc'hon", cette zone était située au plus profond des Franges. Un groupe de pirates s'installa sur cette planète au climat tempéré et à la végétation accueillante et y constitua en quelques générations une société de type féodale, basée sur le piratage stellaire et pratiquant l'esclavage, les rangs les plus élevés de la noblesse étant réservés aux descendants des fondateurs. Plus tard, de la loi multiverselle, et la préparation des esprits à sa suppression s'est avérée lente et laborieuse.

Le conseil oligarchique a pourtant statué voici quatre mois pour l'intégration, et sur *Broc'hon* les préparatifs vont bon train. La fête célébrant cet événement durera près de deux semaines et promet d'être d'un faste inégalable. Les billets pour Broc'hon sont proposés à des prix exorbitants. L'apogée de cette célébration sera sans aucun doute la remise, dans toutes les propriétés du système, d'un contrat d'indenture (au bas duquel ils devront apposer leur marque) aux anciens esclaves. Il est vrai que quelques esprits chagrins s'élèvent d'ores et déjà contre ce qu'ils nomment "la servitude oficielle", mais nul ne peut nier qu'un pas important dans le "nettoyage" des franges vient d'être accompli.

Georg Von Ale

COSMOPOLIS EST VRAIMENT PARTOUT !

Nous étions sans nouvelles d'Anton Sabra de Nueva Castilla, un abonné. Mais une patrouille du CRIC a repéré des signaux de détresse en provenance d'une lune morte du système Calobridien. Warwick Marsh, notre responsable local de la diffusion, s'est précipité aux commandes de son Zéphyr (classe M) sur place et a ainsi sauvé la vie à Anton Sabra dont les premières paroles ont été : "Merci mon brave, je n'avais plus rien à lire".

Alors n'hésitez plus un instant et ABONNEZ-VOUS ! Cosmopolis, la garantie de l'information où que vous soyez !

luxuriante, et l'oeil du visiteur est charmé par la vue de vastes étendues bordées de collines au relief peu accidenté. La lumière est étudiée afin de n'agresser en aucun cas la vue des clients: rose pâle le matin, elle passe au jaune doré pendant la journée pour terminer en soirée par une magnifique gamme de tons variant du vermillon au violet profond.

Créée grâce aux tous derniers procédés de terraformation, l'ecologie de ce centre est de celles que l'on pourrait qualifier de "simple". Point de curiosités animales, d'altérations géologiques baroques ou de créations anivégétales d'un goût discutable : on est loin des monstruosités génétiques qu'exhibent d'autres centres de distraction. Les végétaux sont abondants et variés, créés pour le plaisir des résidents : citons pour mémoire le *Saul*, au tronc soyeux et aux feuilles orangées ; les petits buissons de *Trink*, dont les fruits ovoïdes sont emplis de substances alcoolisées ; les *Zump*, arbres géants qui atteignent parfois cent mètres de haut et dont l'ecorce brune est recouverte d'une fine couche de poudre irisée qui, lorsqu'elle est inhalée, provoque des rêves merveilleux.

Une autre des curiosités écologiques de ce lieu est La faune, quoi que moins développée, est aussi présente et particulière. Les mamifères sont représentés par une seule espèce : les *dryades* (dont l'apparition avait provoqué, on s'en souvient, un procès retentissant avec l'église multiverselle). Les Dryades sont des créatures humanoïdes d'environ 1m 70 de haut ; ressemblant à des "femelles humaines", elles s'en différencient cependant par des yeux d'un violet profond, de longs cheveux soyeux et argentés et une beauté surnaturelle. Leur peau d'une blancheur d'opale et légèrement luminescente réhausse leur beauté en reflettant la lumière artificielle de la lune. Vivant en communauté, ces créatures sont présentes en tous points du centre et le voyageur pourra, à son gré, séjourner dans telle ou telle communauté, chacune ayant des activités propres : élevage de papillons, création de parfums à partir des eaux ou distillation des effluves floréales.

Les créateurs de ce centre nous ont confié que, à l'opposé d'autres centres du secteur, ils avaient conçu celui- ci comme un lieu de paix et de repos : pas de fêtes grandioses ni de concerts holo, uniquement un sain lieu de repos au milieu de la nature. Cependant, d'ores et déjà certaines

ENTRETIEN AVEC...

ALFREDO "ANDALE" DUARTE

le célèbre Terraformeur

C'est sur *Flora 20* que j'ai rencontré Alfredo Duarte. Nous avions rendez-vous dans le hall de l'hôtel ; j'ai vu arriver un homme au teint mat, boîtant, s'appuyant sur une cane, habillé de haillons kaki ; une large bande irrégulière et noirâtre traversait sa chevelure rouge sang. Alors que je la regardais avec étonnement, il ricana et dit : "un souvenir de *Pien Bhu*."

Cosmo : Justement, tout comme Pien Bhu que vous avez concue, Flora 20 est une lune d'agrément. Que pensez-vous de sa réalisation ?

Nulle. Cette lune est de la merde. Ce foutu *Groupement Pour une Nature Revivifiée* qui s'est associé à ces demeurés d'écolos de mes bottes de *GrünFried* pour construire ça c'est n'importe quoi. Tout à l'heure, alors que je descendais de la navette, un oiseau est venu se poser sur mon épaule ! Ca n'arriverait pas chez moi.

Cosmo : Votre conception de la terraformation est en effet tout autre, comme le prouve Pien Bhu.

Pien Bhu, je me suis beaucoup amusée à la concevoir, à tel point que j'y retourne régulièrement. Je voulais faire une lune qui recrée ce qu'est réellement la nature : un ensemble de forces déchainées parmi lesquelles l'Homme est considéré comme un intrus. Les règnes végétal et animal possèdent des ressources inépuisables que même la Mère-Nature n'utilise pas à fond ; moi je le fais. Je signale aux lecteurs de Cosmo' que s'ils veulent connaitre le grand frisson, la *Société des Safaris de PB* organise des séjours de découverte de la nature vraie.

Cosmo : Ces séjours ont parait-il un taux de mortalité assez élevé...

Parce qu'il y a toujours des petits malins qui croient qu'ils savent tout et font les pires conneries.

Cosmo : Vous pratiquez aussi la terraformation pour les particuliers.

Ouais. Récemment encore j'ai fini d'aménager un astéroïde pour un richard d'Irismonde.

Cosmo : Et lors de leur promenade trois de ses fils et sa femme ont été avalés tout cru par une sorte de serpent... Il vous poursuit en justice maintenant.

Ouais, bel exemple d'ingratitude" conclut-il et il s'éloigna en écrasant systématiquement toutes les plantes en pot.

propos recueillis par Anastasia M'Balo



L'AFFAIRE EASTMANN

Où les investigateurs se lancent sur les traces de la fille enlevée d'un riche millionnaire un peu sorcier sur les bords et font moult rencontres pas toujours plaisantes...

L'HISTOIRE : RESERVE AU GARDIEN

Tout commença le 8 août 1868, en Europe Centrale, jour qui vît la naissance de *Joshua Eastmann*, fils d'un couple juif. Dans cette famille apparemment quelconque naissait à chaque génération un mâle aux pouvoirs de sorcier terrifiants. La famille vouait un culte irraisonné à *Nyarlathotep*, ce depuis des siècles. Les membres de la famille étaient ses puissants serviteurs pour l'aider à semer le chaos dans notre plan d'existence.

A sa majorité, Joshua devait tuer son père, pour revêtir son apparence et revendiquer le titre de Haut Sorcier, ainsi que le voulait le vieux rite. Joshua réalisa l'horreur du culte de sa famille et s'enfuit. Il partit aux Etats-Unis où il fit fortune et où il fonda un foyer. Il eut une fille, *Elizabeth*, mais sa femme mourût à l'accouchement. Joshua réalisa plus tard que sa fille avait les mêmes pouvoirs que lui. Il l'éduqua et elle devint sa disciple dans les arts occultes.

Mais le père d'Eastmann réussit à retrouver son fils. Ne pouvant mourir que de la main de celui-ci, il tenta de le ramener dans le "droit chemin", tandis qu'il intensifiait son culte et ameutait des fidèles à travers les Etats-Unis. Joshua lui essayait de paralyser son père en rachetant les lieux maudits où le culte et les sacrifices avaient lieu.

Au cours d'un combat épique qui opposa le père et le fils, Joshua réussit à emprisonner son père dans une enceinte mystique. Croyant enfin s'être débarrassé de ce démon, il déchanta vite quand les disciples du culte enlevèrent sa fille.

Après plusieurs mois d'attente, désespéré, Joshua Eastmann décide de contacter plusieurs personnes dont il sent la force, afin de mener une attaque de front pour libérer sa fille. Malheureusement, un soir où il avait abaissé toute sa garde un fidèle du culte s'introduisit dans son bureau et le tua de plusieurs coups de poignards...

INFORMATIONS RESERVEES AUX JOUEURS

A Boston, le 29 décembre 1919 chaque investigateur reçoit une lettre provenant de Joshua Eastmann :

Monsieur, j'ai entendu parler de vous et de votre attrait pour les choses... disons occultes.

Je possède certaines propriétés que l'on cherche à me racheter. Je suis certain que ces acheteurs ne sont pas indifférents au fait que ces maisons sont dîtes "étranges". De plus je subis des pressions, en vue de m'obliger à vendre.

J'aimerais vous entretenir de ce problème le lundi 5 janvier à neuf heure. Sachez aussi que vos prestations si elle résolvent mes problèmes seront convenablement rémunérées.

Dans l'attente de vous voir, je vous prie, Monsieur, d'agréer l'expression de mes sentiments distingués.

Joshua Eastmann

Ce que connaissent les joueurs sur Joshua Eastmann

Millionnaire connu, petit émigrant juif, il a réussi à bâtir un empire commercial dans la confection. Il a entamé une carrière politique en tant que sénateur. Il a voté pour la prohibition. Cependant il était aussi réputé pour des sympathies Bolcheviks, et s'était violemment opposé à l'entrée en guerre des Etats-Unis contre l'URSS. Il pense aussi se présenter aux prochaines élections présidentielles pour le parti démocrate. C'est un personnage droit et honnête, dans cette période houleuse de l'histoire des Etats-Unis.

Les journaux avaient parlé il y a quelques mois de l'enlèvement de sa fille, Elizabeth Eastmann, alors qu'elle partait en vacances dans une des nombreuses résidences secondaires de son père.

Il a aussi fait la Une des journaux bien malgré lui quand à une époque il rachetait les maisons hantées ou réputées comme telles.

A BOSTON
Le bureau d'Eastmann

Si les joueurs se présentent au rendez-vous, ils verront un attroupement et plusieurs policiers. Là ils apprendront que Joshua Eastmann a été assassiné. L'inspecteur *Harvey Sweetfeel* qui s'occupe de l'affaire les interrogera sur leur présence et les convoquera le mardi 6 janvier au commissariat de Boston. Il donnera peu de renseignements quant aux circonstances du meurtre, il indiquera l'adresse de Eastmann à Boston. En réussissant un jet sous l'*éloquence* les Investigateurs apprendront de Sweetfeel que la victime a succombé à une dizaine de coups de poignard.

Si parmi les Investigateurs il y a un policier ou un détective privé, Sweetfeel acceptera de le faire entrer dans le Bureau où a eu lieu le crime, mais seul.

Dans le bureau, il y a plusieurs policiers en civils qui relèvent des empreintes et dans un coin, sous un drap, gît le corps de Joshua Eastmann, transpercé de plusieurs coups de poignard. Aucune fouille ne sera tolérée, on fera comprendre à l'Investigateur qu'il n'a rien à faire ici.

Si devant les policiers les joueurs se montrent un peu trop bavard sur le sujet de leur visite, la secte connaîtra leur existence par l'intermédiaire de ses fidèles infiltrés dans la police (voir le paragraphe "attitude de la secte").

Au dehors, on peut trouver la secrétaire de Joshua Eastmann, interrogée par l'inspecteur. C'est une jeune personne d'une vingtaine d'années nommée *Ruth Simmons*. Elle refusera de répondre aux questions que lui poseront les Investigateurs devant l'inspecteur. Après l'interrogatoire, elle rentrera chez elle, et se montrera plus loquace ; elle révèlera ce qu'elle sait, pour peu que l'on soit gentil avec elle.

Selon elle, Joshua Eastmann était quelqu'un de très bien, mais très secret, et elle-même, sa secrétaire, n'avait pas le droit de ranger ses dossiers et ses affaires. Elle parlera volontiers de l'enlèvement d'Elizabeth la fille d'Eastmann qui a selon elle beaucoup affecté son employeur, au point qu'il ne s'en était jamais tout à fait remis. Elle ne sait rien sur les propriétés d'Eastman car il n'en parlait que rarement, elle sait cependant qu'Elizabeth se dirigeait vers l'une d'elle lorsqu'elle a été enlevée.

Les associés et le reste du personnel ne sait rien de particulier.

Dans la nuit du même jour, entre minuit et une heure du matin, un fidèle de la secte visitera le bureau d'Eastmann et le fouillera. Si les investigateurs décident de visiter le bureau pendant la nuit, ils rencontreront le fidèle, ou trouveront le bureau sens dessus dessous.

Dans le bureau : une table de travail, sur le mur gauche, un coffre caché sous un tableau, que les joueurs trouveront si ils réussissent un *T.O.C.* Dedans il y a des factures, des titres de propriété, mais pas ceux des propriétés "étranges". On trouvera aussi des dossiers confidentiels et 2000$ en petites coupures ; sur la droite une porte donne sur un petit cabinet qui ne contient rien de particulier.

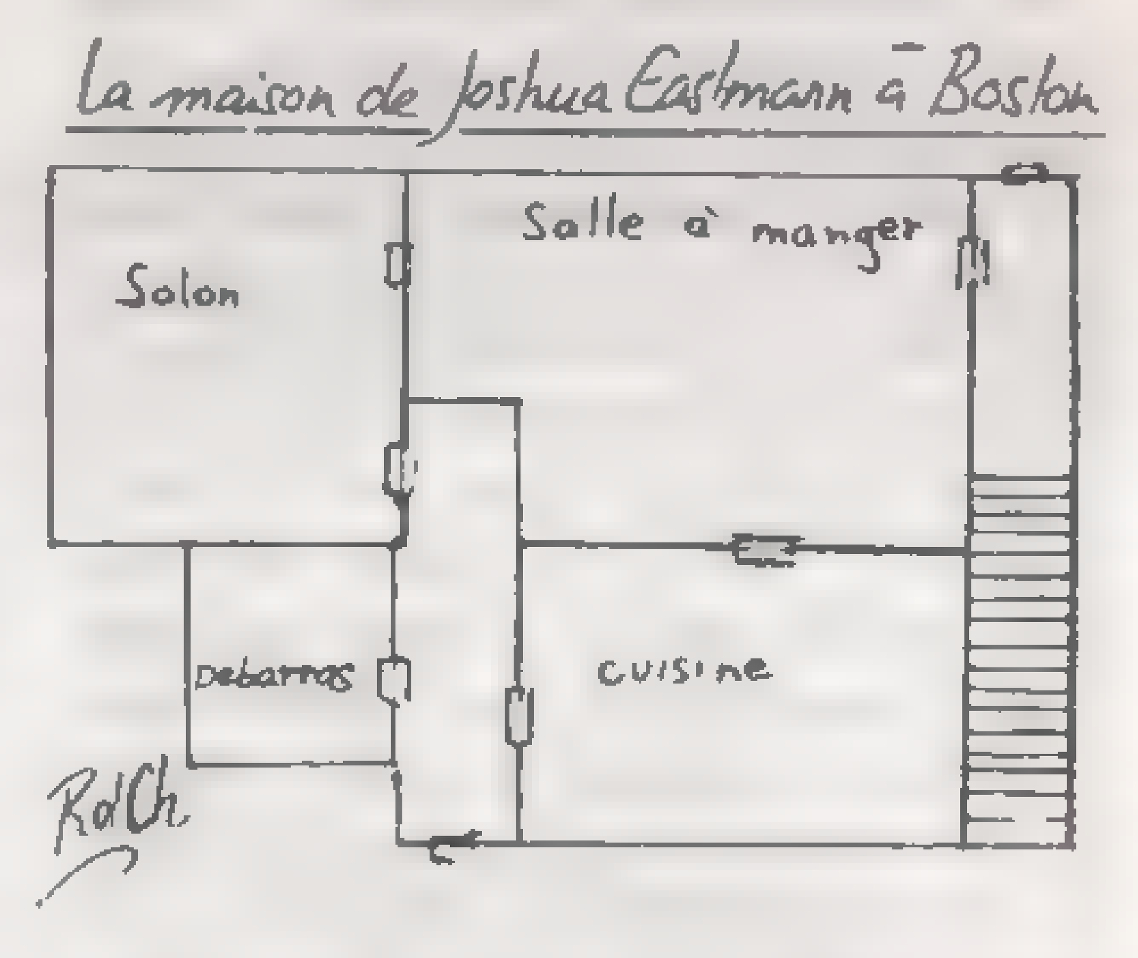
L'attitude de la secte

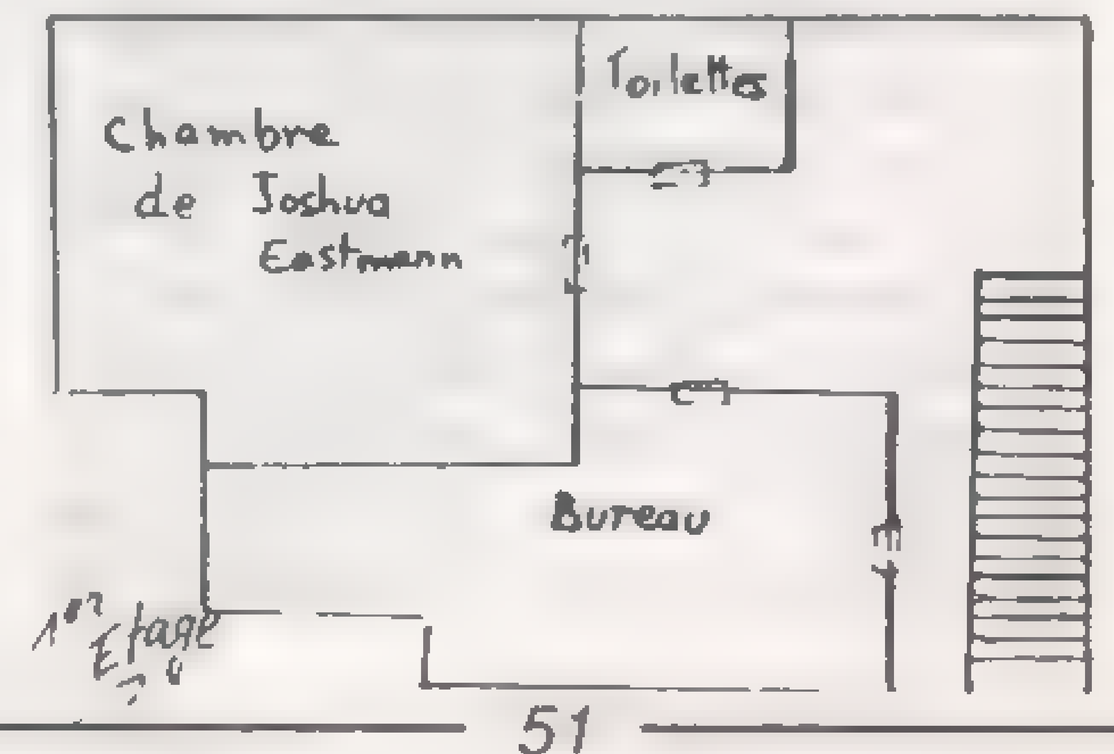
La secte lorsqu'elle apprendra l'existence de personnes s'intéressant de près à ses affaires tentera d'abord de les effrayer :

Au moment où le gardien le jugera propice, un Investigateur sera frappé par l'odeur putride qui règne dans la pièce où il se trouve, odeur que rien ne pourra dissiper ; au bout d'un certain temps une sorte de brouillard prendra forme. Cette brume se solidifiera et alors apparaîtra tangiblement une créature (cette vue plongera le PJ dans un état de terreur ancestrale et il perdra 1d6 de SAN s'il rate son jet). La forme, haute de deux mètres, vaguement humaine prendra la parole :

> *"Vous qui êtes ici, ne cherchez pas davantage. Ne vous occupez plus des affaires des Eastmann, faute de quoi les griffes des ténèbres pénètreront votre âme".*

Puis les dirigeants de la secte réaliseront qu'ils peuvent utiliser les Investigateurs pour mener à bien des recherches qu'ils ne peuvent entreprendre (voir le paragraphe "A Colombus"). Ils laisseront donc les investigateurs tranquilles pour un temps.





La résidence d'Eastmann à Boston

Eastmann résidait habituellement à Boston au *9, Newton Street*. Les Investigateurs peuvent obtenir l'adresse auprès de Ruth Simmons ou Harvey Sweetfield.

C'est une grande résidence entourée d'un vaste jardin bien entretenu. La maison est gardée par *Thomas Landon*, domestique et fondé de pouvoir d'Eastmann. Ce que celui-ci ignorait c'est que depuis peu, Landon était devenu le jouet passif de la secte qui l'avait endoctriné. Landon répondra à peu de questions et refusera catégoriquement l'entrée de la propriété aux Investigateurs. Il admettra qu'Eastmann possède bien trois propriétés mais qu'il ne sait pas où exactement (c'est un mensonge). Il rapportera aux dirigeants de la secte tous les faits et gestes des Investigateurs.



Durant la journée, l'accès de la maison est interdit par Landon mais la nuit, celui-ci dort dans une petite maison située dans le fond du jardin.

Pénétrer à l'intérieur sera donc facile la nuit. La maison est luxueuse et ne contient rien de particulier, sauf dans le bureau du premier ; là en effet si un *T.O.C.* est réussi les Investigateurs découvriront un tiroir secret dans le secrétaire. Celui-ci contient un plan des Etats-Unis sur lequel ont été rajoutés des lignes étranges qui suivent des schémas bizarres et trois ronds entourant respectivement les villes de *Madrid* dans l'Iowa, *Colombus* en Georgie et *Leadville* dans l'Alabama ; c'est dans ces villes que sont situées les résidences d'Eastmann. Si un jet sous *Occultisme* est réussi par un des PJ, celui-ci comprend que les lignes sur la carte suivent les mystérieux champs de forces qui parcourent notre planète et qui traversent souvent les lieux où les énergies mystiques sont intenses. De plus dans un petit coffret les joueurs trouveront un étrange pentacle chaud au touché et qui change de couleur suivant la position qu'il prend (si les joueurs ratent leur jet sous la SAN ils perdront 1d4 point).

Enfin en fouillant la cheminée ils découvriront des restes de papiers brûlés mais encore déchiffrables (voir les annexes).

Si en sortant de la maison au moins un des Investigateur rate un jet sous la *Discrétion*, Landon, réveillé, devinera leur présence et lâchera sur eux des chauves-souris apprivoisées que lui ont données les membres de la secte. Si les chauves-souris sont tuées, il appellera la police et sortira avec son fusil de chasse, tentant de faire emprisonner les Investigateurs.

A partir de ce moment l'inspecteur Sweetfeel commence à soupçonner les Investigateurs et les fait suivre.
Si les joueurs se lancent dans cette équipée nocturne ils révèlent leur présence à Elizabeth Eastmann. En effet celle-ci est prisonnière de la secte (voir le paragraphe "A Leadville"). Elle tentera de contacter le joueur qui a le POU le plus élevé, lui apprenant qu'elle est vivante et conseillera aux Investigateurs d'aller à Colombus chercher les objets qu'y a laissé son père. Ce contact se fera de la même manière que l'avertissement de la secte et aura les mêmes effets sur la SAN.

La vente aux enchères

Si les Investigateurs ont l'idée de lire les journaux le 6 janvier ils verront, outre un article sur la mort de Joshua Eastmann, l'annonce de la vente aux enchères des biens du millionnaire dans la matinée du 6, à la salle des ventes municipale.
Sur place, le greffier questionné dira que la procédure est normale, que tout est en règle, et que Thomas Landon est autorisé à procéder à cette vente en tant que fondé de pouvoir.
Les trois résidences sont mises en vente et achetées par trois hommes différents, les deux premiers donneront les titres de propriété au troisième à la faveur de la bousculade à la sortie. En cas de filature, les deux premiers restent à Boston où ils ne font rien de particulier. Le troisième, qui est le dirigeant actuel de la secte (voir le paragraphe "A Madrid"), se dirige vers la gare de Boston (si un PJ le suit, il faut qu'il réussisse un jet de *discrétion* pour ne pas être repéré ; si le jet est raté, l'homme sèmera notre Investigateur trop voyant). Le dirigeant prend un train pour Madrid.
Dès que les joueurs savent dans quelles villes se trouvent les propriétés, ils peuvent s'y rendre. Il est néanmoins préférable de les faire rester à Boston s'ils n'ont pas trouvé tous les indices leur permettant de continuer l'aventure dans de bonnes conditions. Ce fait est évidemment laissé à la discrétion du gardien...

A COLOMBUS
Informations réservées au gardien

Cette maison a appartenu auparavant à un vieil occultiste européen, rompu au culte de *Shub-Niggurath*. Le lieu de sa construction se situe à l'intersection de lignes telluriques et mystiques, qui confèrent à ce lieu un puissant pouvoir invocateur.
L'occultiste était parvenu, de nombreuses années auparavant, à contacter un *chevreau* de la créature maudite. Il avait pour cela érigé un lieu de sacrifice dans son jardin ; mais le temps passant, des gens sont venus s'installer dans le voisinage et guetté par la folie il dut arrêter ses expériences et mourût quelques temps après.
La propriété fût rachetée par la secte de Nyarlathotep, qui voyait là un moyen facile de contacter le Chaos Rampant, mais Joshua Eastmann au terme d'une longue procédure juridique parvint à entrer en possession de ce lieu maudit. Le jour de sa mort, la secte est revenue, et de sombres créatures souterraines vivent maintenant là-bas. Le chevreau convoqué par l'occultiste revient parfois en quête de nouvelles victimes...

La ville

Elle est située en pleine campagne, il y a cependant une gare, et différents magasins : alimentation, quinquaillerie, etc.
Dans la ville, les Investigateurs qui interrogent les habitants recueilleront différents témoignages sur Joshua Eastmann.
"C'était quelqu'un de très sympathique, il offrait souvent des tournées et était très serviable. Mais il ne nous a jamais invité chez lui".
"Il était gentil mais bizarre. Il avait de drôles d'idées et nous posait d'étranges questions : tout est calme ici ? Pas de problèmes ?"
Une autre personne avouera, si un jet sous *Eloquence* est réussi, qu'elle a entendu des bruits bizarres et vu des lumières allumées quand la maison était déserte.
Les habitants de la ville diront, s'ils sont interrogés sur la propriété, qu'elle avait précédemment appartenu à un vieil occultiste européen. En mourant, il avait fait jurer à ses héritiés de ne vendre la maison sous aucun prétexte. Mais ceux-ci, cèdant aux difficultés financières, décidèrent de passer outre. Il paraît qu'ils sont morts de manière bizarre... (Cette information n'a pour but que de semer la confusion dans l'esprit des joueurs. Il convient donc au gardien de la divulger au bon moment!)
En général, tous les habitants orienteront les Investigateurs vers *Harry* :
Harry est un personnage pittoresque qui a rarement dessaoulé de sa vie, il sait peu de choses mais il est le seul qui acceptera d'accompagner les Investigateurs à la propriété. Il est un grand ami de *Tom Teillet*, le gardien de la propriété d'Eastmann.
Harry est un peu inquiet, en effet son ami Tom lui a laissé une lettre lui demandant de ne plus venir le voir et de déposer la nourriture sur les marches du perron. Harry laissera les Investigateurs en vue de la maison, en demandant aux joueurs de ne pas dire que c'est lui qui les a accompagnés.

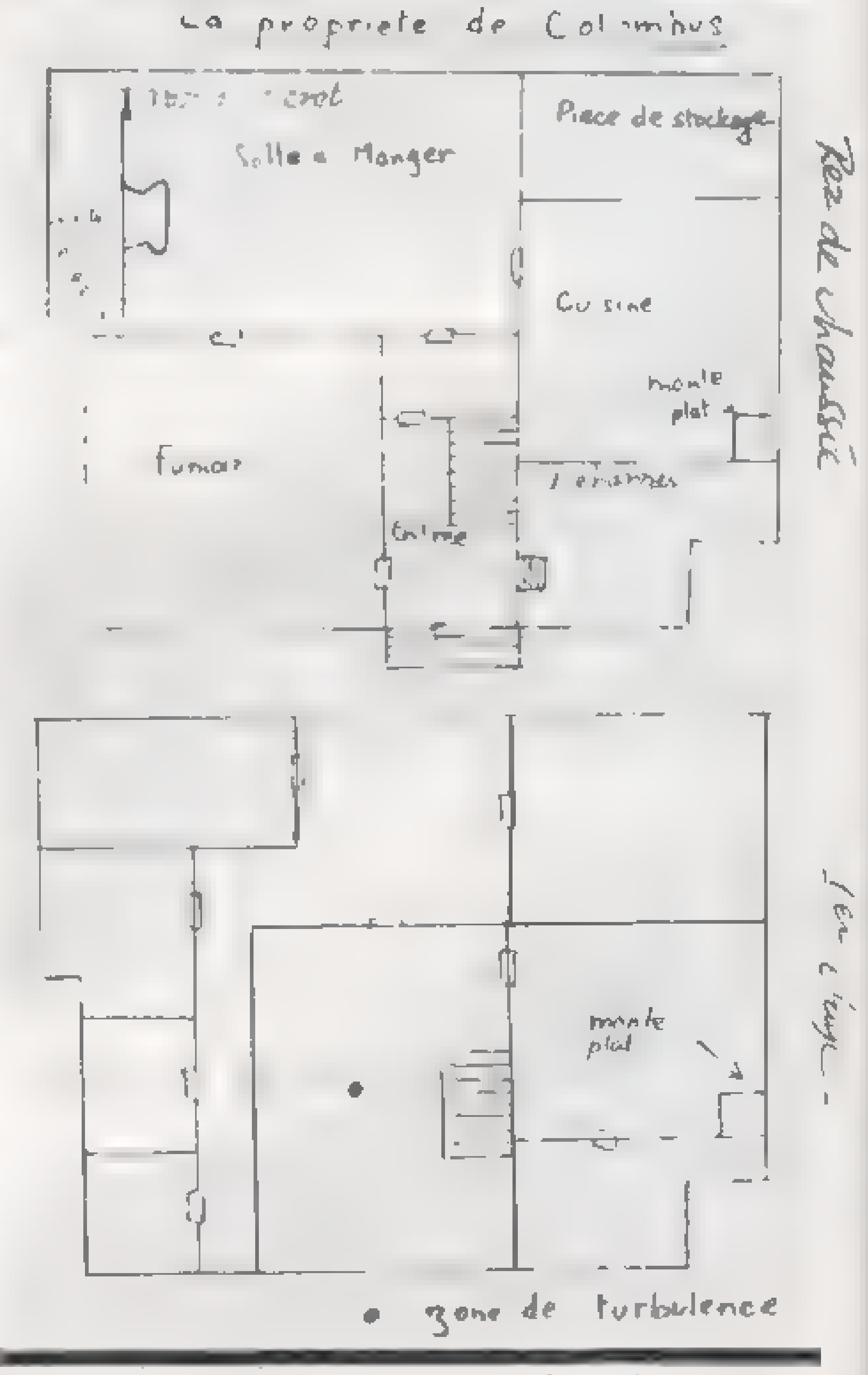
La propriété

La propriété est au-dehors de la ville, sur le faîte d'une petite colline, isolée dans une lande à peine défrichée. Elle est entourée d'une grille à moitié rouillée. Sur le devant, à côté de la porte, une maisonnette, à moitié en ruine. A l'intérieur il n'y a qu'une seule pièce. Une fenêtre, un petit lit, un poële froid et une table. Sur la table un mot écrit d'une main maladroite :

Harry, dépose les provisions devant l'escalier de la propriété. Continue à mettre le tout sur le compte d'Eastmann, comme d'habitude, mais surtout, surtout ne passe plus par ici à la nuit tombée.

Tom

La propriété de loin paraît sombre et abandonnée, elle dégage comme une odeur maléfique qui ne fera qu'augmenter le trouble des Investigateurs, surtout s'ils viennent le soir venu. La maison comporte deux étages. Au deuxième on peut voir une grande terrasse.
Le jardin n'est pas entretenu. De plus, une partie du malaise qu'inspire l'endroit semble venir du jardin même ; si un jet sous l'*Idée* est réussi par un des PJ, il remarquera le positionnement des grosses pierres qui jonchent le sol, en observant mieux celles-ci, il pourra voir qu'elle forment plusieurs cercles



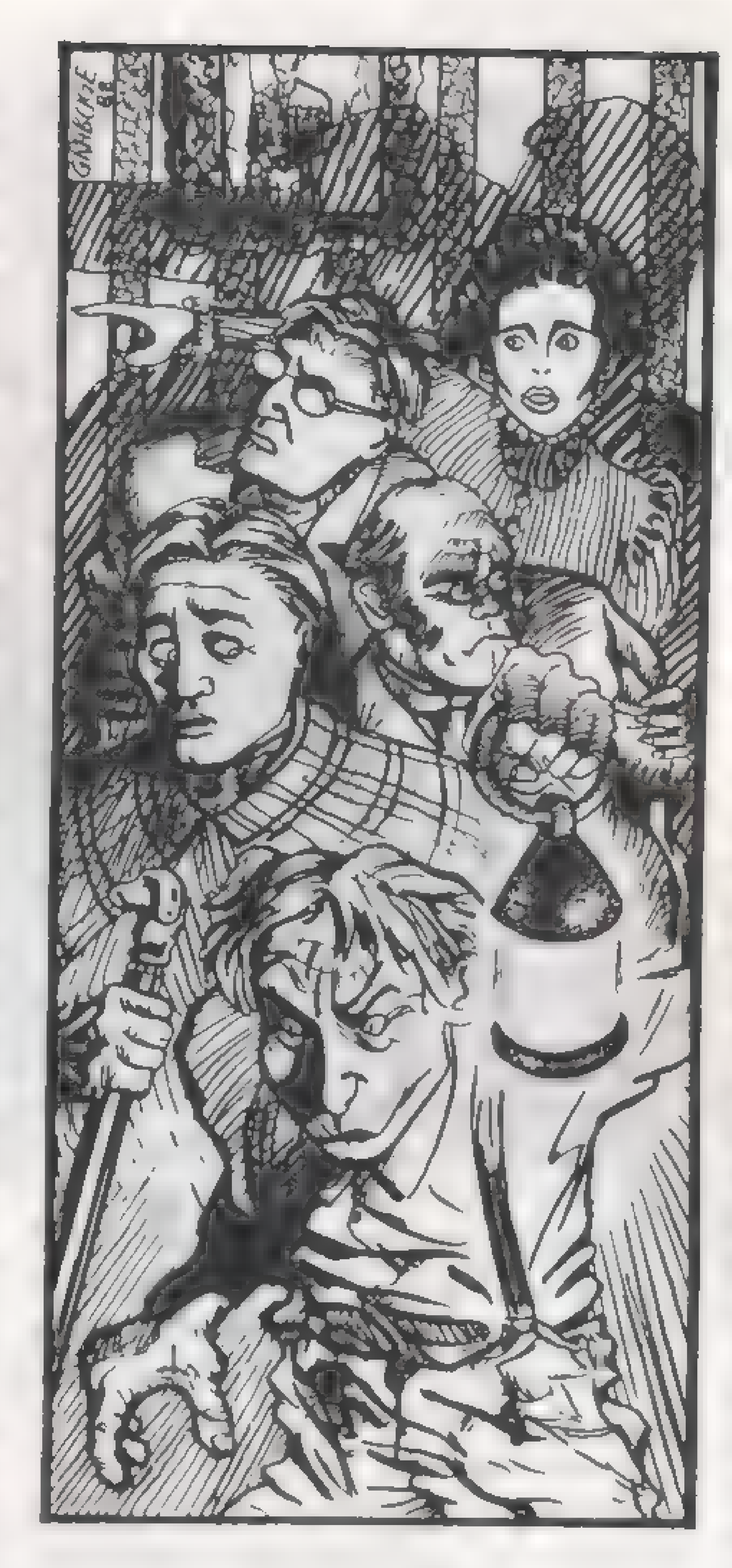
les pièces du 1er étage sont dévastées.

co ncentriques, et qu'au centre une trace brunâtre marque l'emplacement d'une antique stelle. Si un jet sous *Archéologie* est réussi, l'Investigateur fera le rapport entre ces pierres et les menhirs des régions bretonnes et anglaises, plus spécialement avec le site de *Stonehenge*.
Si les investigateurs viennent de jour ils rencontreront sur le perron Tom Teillet, armé d'un fusil. Il nouera facilement conversation, trop heureux de voir de nouvelles têtes. Il ne voudra pourtant pas faire entrer les investigateurs tout de suite, à moins qu'un jet sous le *Baratin* et l'*Eloquence* ne soit réussi par un même joueur. Dans ce cas pour briser sa solitude et pour montrer à ces visiteurs que cette maison sent la diablerie, il acceptera qu'une courte visite soit faite mais il refusera catégoriquement de les faire monter au premier.
Tom Teillet répondra à toutes les questions, sauf dès que le sujet a à voir avec ce qui se passe dans la maison durant la nuit. Tom, si on insiste un peu, acceptera que les Investigateurs restent avec lui la nuit. Dès la fin du jour, il manifestera un trouble croissant, refusant de bouger de la cage d'escalier. De plus, le temps passant, les Investigateurs entendront une sorte de grattements venant de sous le plancher, et, à intervalles réguliers, un crissement viendra du premier. Les bruits deviendront de plus en plus angoissants au fur et à mesure que la nuit avancera, à un tel point que les PJ perdront 1d4 en SAN s'ils ratent leur jet.

L'entrée : elle est meublée d'un petit guéridon, et d'une table basse, la tapisserie bien qu'usée est de très bonne qualité. La pièce est mal éclairée car il n'y a pas de fenêtres, et les portes sont toutes fermées ; une porte à gauche donne sur le fumoir, en face une autre s'ouvre sur l'escalier, à droite une dernière donne sur un débarras.

Le débarras : c'est une longue pièce encombrée de vieux vélos, de tonneaux et de barres de fer (pouvant à l'occasion servir d'arme, l'équivalent d'une batte). Le mur du fond est occupé par un atelier, éclairé par une petite lucarne, délivrant une lumière blafarde. Sous l'atelier les joueurs pourront trouver cinq bonbonnes fermées, qui ouvertes laisseront échapper une étrange odeur médicamenteuse. Si l'un des joueurs réussit un jet sous *Chimie +30%*, il reconnaîtra l'odeur d'un acide très puissant, l'acide chloridrique.

Le fumoir : c'est la pièce la plus agréable de la maison, elle est éclairée par de larges fenêtres sur chaque mur. Le centre de la pièce est occupé par une table basse, entourée de confortables fauteuils, au fond de la pièce une porte donne dans la salle à manger.



La salle à manger : pièce richement meublée, occupée en grande partie par une longue table, entourée de chaises. Une large baie vitrée donne sur l'extérieur. Le mur de gauche est en partie occupé par une cheminée, ou aucun feu n'a été allumé depuis longtemps. Si un jet sous l'*Idée -30%* est réussi par l'un des joueurs, celui-ci remarquera que le mur de la cheminée semble plus avancé qu'il ne l'était dans le fumoir, ce qui l'entraînera à penser qu'il y a peut-être sur la gauche une pièce occultée. En réussissant un *T.O.C.* sur la cheminée, les Investigateurs pourront faire jouer un passage secret et à droite de la cheminée un pan de mur s'ouvrira sur une pièce inconnue de Tom.

La salle secrète : elle ne contient aucune fenêtre, l'atmosphère semble viciée, comme lourde d'un quelconque secret. Il est difficile d'y allumer une bougie et la flamme vacillera longtemps avant d'éclairer la pièce. Le sol est en terre battue, contrairement au reste de la maison, où il est recouvert d'un parquet de bois. A même le sol et sur plusieurs étagères, les PJ peuvent voir des jarres et des récipients de toutes tailles, tous recouverts d'un bouchon d'émeri, ces jarres cependant ne leurs apprendront rien, les produits qu'elles contiennent s'évaporant dès que le bouchon est enlevé. Au fond de la salle, une couverture noire dissimule une sorte de cimeterre, recouvert d'étranges symboles. Un "occultiste" décellera une grande force mystique liée à ce cimeterre.



La cuisine : elle est encore en bon état, bien qu'elle ne semble pas avoir servie depuis longtemps, Tom se faisant à manger sur un réchaud qu'il garde dans les escaliers. Sur la droite, il y a un monte-plat qui communique avec le premier. Sur la gauche une petite pièce est accessible, elle ne contient rien. Le plancher de bois semble en mauvais état par endroits. Cette pièce devait servir de local de stockage des denrées, selon Tom.

Les escaliers : Tom a aménagé les degrés en posant des planches dessus. Il avouera que la nuit il ne bouge pas de là, et qu'il ferme les portes d'accès au premier et au Rez-de-Chaussée. On y trouve un réchaud à gaz, des vivres et des couvertures, ainsi qu'une trousse à pharmacie.

Le premier étage : si malgré Tom les investigateurs décident de monter, ils seront marqués par le fait que toutes les pièces sont vides de meubles. Ils sont tous par terre, réduits à l'état de simples morceaux de bois, comme s'ils avaient été soufflés par une force terrible. Les murs eux-mêmes sont fissurés à plusieurs endroits et semblent avoir subis de fortes poussées par un corps massif. Au centre de la salle de réception, les Investigateurs remarqueront une différence de densité de l'air, qui créé un phénomène de diffraction. Si un Investigateur s'approche de cette zone de turbulence, il ne la distinguera plus et il lui semblera qu'il se dissout dans une sorte de monde second, expérience qui lui fera perdre 1d8 en SAN s'il rate son jet.

La cérémonie

Tom invitera les Investigateurs à les rejoindre dans l'escalier. Il se recroquevillera et ne dira plus rien de cohérent. Le temps passant les bruits venant de sous terre et du premier s'intensifiront (voir paragraphe suivant).
Les membres de la secte viendront vers minuit, et s'installeront dans le fumoir, où ils accompliront un vieux rite

dans le but de faire venir le chevreau de Shub Niggurath. Ils dépèceront vivante une chèvre. Les Investigateurs n'entendront rien de la venue des membres de la secte avant que la chèvre ne soit dépecée.
Ils entendront alors un hurlement atroce, suivi d'une longue mélopée qui continuera des heures s'ils n'interviennent pas. S'ils décident d'aller dans le fumoir, en entrant dans la pièce, ils verront sur la table basse le corps d'un quadrupède dont on a mis à nu les organes internes qui palpiteront encore. La vue est atroce. Les Investigateurs perdront 1d4 de SAN en cas de jet raté. Jaillissant du sol où ils étaient tapis, quatre membres de la secte s'attaqueront aux Investigateurs, l'un d'eux hurlant :
"Vous avez interrompu le rituel, soyez maudits !"
Certains des membres cesseront leur attaque et s'enfuieront vers la pièce de stockage derrière la cuisine, les autres combattront jusqu'à la mort. Ceux dans la pièce du fond appelleront à leur aide les terribles *habitants des sables*. Les bruits souterrains s'intensifieront, et au bout de trois tours, les habitants des sables briseront le parquet, jailliront du sol (il y en aura 1d6), et se rueront sur leurs adversaires. Les membres de la secte, eux, délivreront les chauves-souris qu'ils avaient cachées dans le repère des hommes-sables et les lâcheront sur les Investigateurs.
Au premier, les crissements prendront de l'ampleur. Si un Investigateur se trouve dans la salle de réception à ce moment là, il pourra constater que la zone de turbulence gagne à chaque fois plus de place, pour bientôt occuper toute la pièce.

Apparaîtra alors le chevreau de Shub Niggurath, qui s'attaquera à tout ce qui bouge autour de lui, et faute de mieux, aux murs qui l'entourent pour passer sa rage. Cependant, le chevreau ne peut quitter la salle de réception, il y est lié par des sorts très puissants mis en place jadis par Joshua Eastmann. Ses pseudopodes eux par contre peuvent s'étirer dans les autres pièces du premier, et même du Rez-de-Chaussée s'il détecte une ouverture. Ils ne peuvent cependant pas dépasser l'escalier. La créature restera à faire ses ravages jusqu'au petit matin.
Tom Teillet refusera de quitter la propriété. Il ne voudra pas qu'elle soit détruite non plus, il attend des nouvelles de Joshua Eastmann. Rien de ce qu'on lui dit ne le fera douter qu'un jour son patron viendra prendre des nouvelles de sa propriété, et qu'il appréciera de la trouver en si bon état...

A MADRID
Informations réservées au gardien

La pension de famille sert de lieu de recrutement de la secte, comme le laissaient entendre les fragments de lettre trouvés à Boston. Joshua Eastmann avait racheté cette pension alors que le propriétaire venait d'être "converti", mais depuis, lorsque la secte est parvenue à racheter la pension, au cours de la vente aux enchères, l'ancien propriétaire *Harry Nolmany* est revenu, et sert la secte. Il met dans la nourriture et la boisson une poudre qui à la propriété de détruire la volonté des gens, et qui les rend réceptifs aux tentatives de domination par les dirigeants de la secte. La pension de famille voit donc sans cesse défiler de nouveaux clients.
Peter Newton, le bras droit du *Haut Sorcier*, vit à la pension et téléguide les nouvelles recrues dans les différentes tâches à mener pour développer le culte. Seul une vieille locataire n'a pas été convertie, jugée inutile et inoffensive. Elle est la seule aussi à avoir connu Harry Nolmany avant sa convertion...

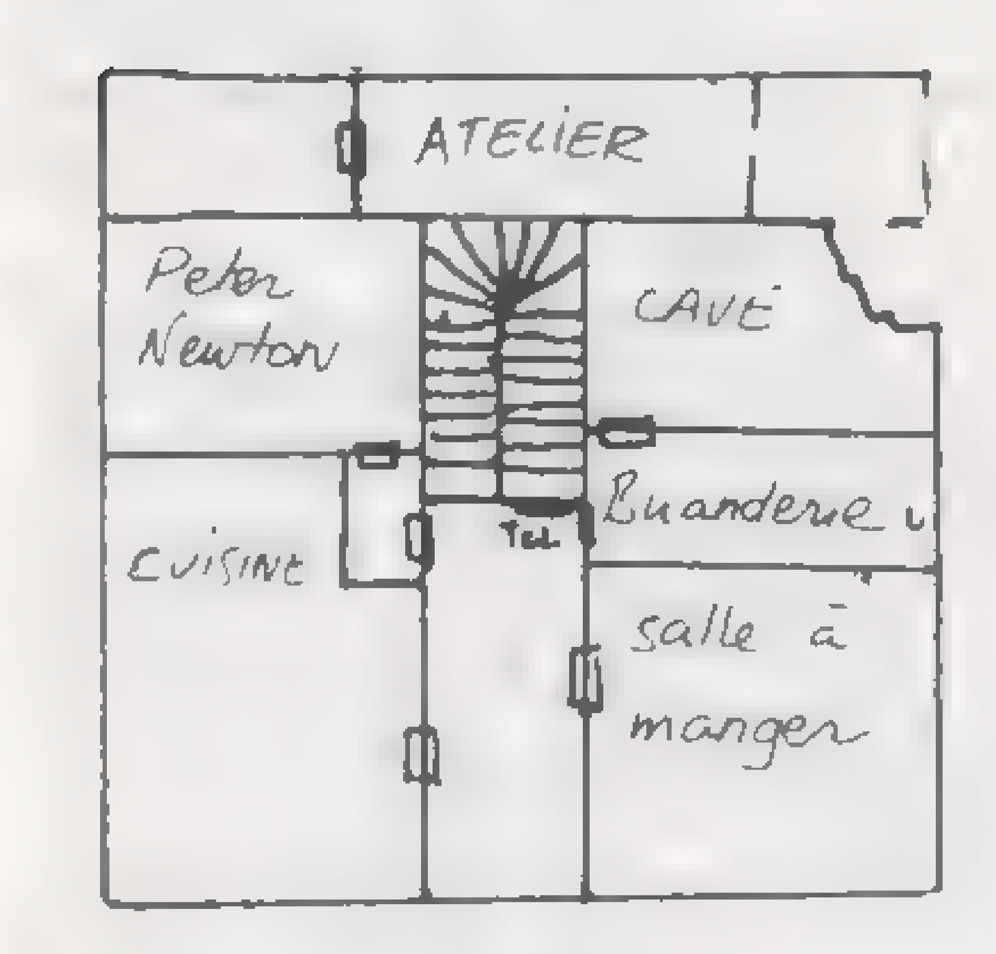
La ville et la pension de famille

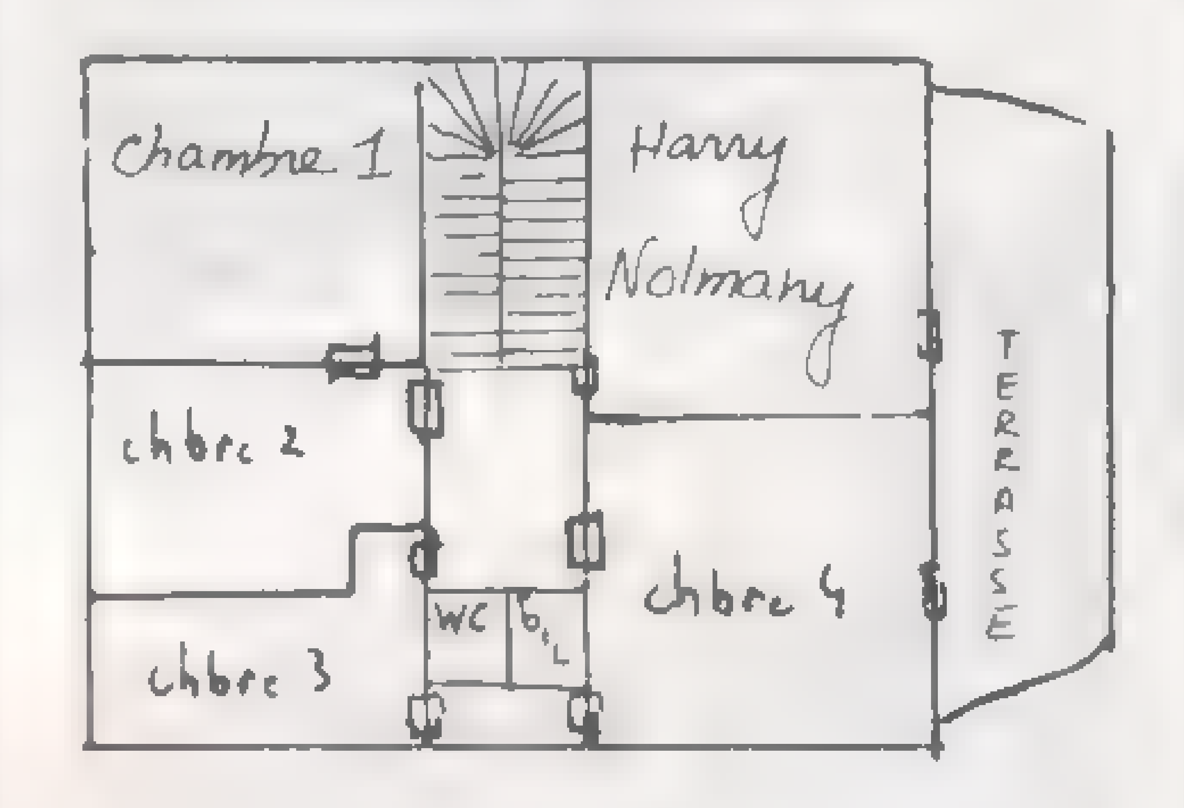
Madrid est assez grande, quelques milliers d'habitants, la pension est proche du centre, au numéro *9* de *Lincoln Street*.
La pension elle-même est un bâtiment du début du siècle de deux étages. Cossue, c'est l'une des plus vieilles maisons de la ville. Elle est cependant en bon état, et accueille beaucoup de personnes de passage. Les habitants connaissent Harry Nolmany depuis longtemps, et ont donc une totale confiance en lui. Ils recommanderont sa pension aux Investigateurs.
A l'entrée de la vieille demeure, un long couloir mène aux différentes chambres et à l'escalier. Le propriétaire sera aimable et veillera à loger les Investigateurs dans les chambres vides du premier étage, le second et le Rez--de-Chaussée étant complets. Il indiquera les tarifs et les heures des repas.

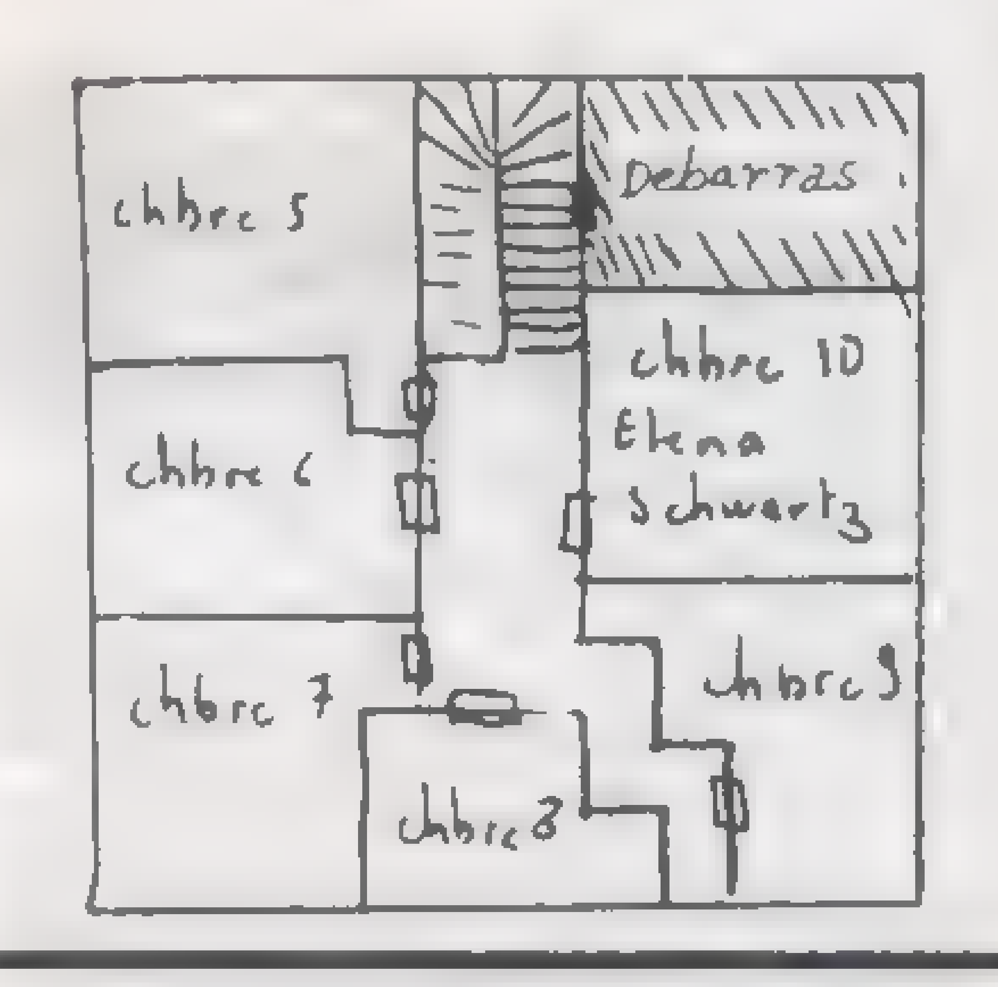
Les personnages

Harry Nolmany : Personnage assez agréable, la cinquantaine bien portante. Assez réservé, il parlera le moins possible avec les Investigateurs, mangera dans la cuisine avec Peter Newton (voir plus loin), et aura souvent des conciliabules avec lui. En sa présence, Nolmany semblera toujours apeuré et

La pension de famille







quêtera l'approbation de Newton.

Peter Newton : c'est le lieutenant de la secte, le bras droit du Haut Sorcier. Il a trente ans, le teint bistre, et les traits d'un Egyptien. Le Haut Sorcier étant toujours prisonnier, c'est lui le plus haut dirigeant de la secte. Si les joueurs ont assisté à la vente aux enchères à Boston et qu'ils réussissent un jet sous la *Chance*, ils reconnaîtront immédiatement le personnage qui leur avait échappé lors de cette vente, et qui avait pris le train pour Madrid. Newton, questionné sur ce sujet, répondra qu'en effet il était présent à la vente et qu'il avait ainsi acquis cette pension de famille.
Peter Newton observera toujours les Investigateurs d'un oeil mauvais et ne manquera pas une occasion de se trouver sur leur chemin lorsqu'ils tenteront d'en savoir plus sur cette maison.



sent très fatigué et perd 1d6 points de vie, et -1 en CON et FOR (il ne s'en rend compte que s'il réussit un jet sous la *Chance* !) A la troisième absorbtion, il laisse tout tomber, et fait désormais partie de la secte, avec tous les désagréments que cela entraî ne.
L'Investigateur ne pourra redevenir luimême que si une psychanalyse poussée lui fait regagner l'équivalent de 5 points de SAN. Il n'y aura pas de gain de SAN, mais on pourra considérer que le joueur est sorti de son état de soumission.
Pour un Investigateur qui aura cessé la prise du produit la première ou la deuxième fois, on prendra le plus mauvais score qu'il aura fait sur la table de résistance, et à chaque tranche de 5% au-dessous de la réussite correspondra 1d3 jours nécessaires à son rétablissement.



Elena Schwartz : c'est une vieille femme de soixante-dix ans, vivant depuis plusieurs dizaines d'années dans la pension, elle est impotente et se déplace en fauteuil roulant. Elle répondra volontiers à toutes les questions qu'on lui posera, du moment que l'Investigateur qui la questionne présente bien et ne ressemble pas aux "jeunes blanc-bec qui élisent domicile ici pour trois ou quatre jours".
En effet Elena a remarqué, malgré sa vue basse et son ouie déficiente, qu'il se trame de drôles de choses ici... Les locataires défilent et ne restent presque jamais plus d'une semaine à la pension. Pour elle ces jeunes fous préparent un coup d'état ou quelque chose comme cela. Jadis (allez savoir quand !) Nolmany était le propriétaire, mais il y a un certain temps (toujours aussi vague), la maison a été rachetée par un homme riche qui était venu une fois en compagnie de sa fille (la description romancée d'Elena permettra quand même aux Investigateurs de reconnaître Joshua et Elizabeth Eastmann). Un nouveau gérant est venu remplacer Nolmany, mais il y a peine un an (la pauvre femme a décidément une notion très approximative du temps), un nouveau propriétaire s'est manifesté : Peter Newton.
A son arrivée il a redonné le poste de gérant à Harry Nolmany et tout semblait revenir en ordre... Du moins en apparence ! Car depuis les habitués sont tous partis, les gens qui viennent ne restent pas longtemps, et elle qui est là depuis des années, on lui fait poliment comprendre qu'elle ferait peut-être mieux de chercher une autre pension !

Selon Elena, derrière tout cela, il y a Newton, qui complote pour l'envoyer à la rue, mais ils ont peur qu'elle dénonce leur préparatif de coup d'état. Si Elena est en forme, elle avouera que parmi les gens qui ont défilé, elle s'était liée d'amitié avec la personne qui logeait en face de chez elle, et qui lui semblait aussi avoir remarquée quelque chose. Mais peu de temps après, il est parti comme les autres...
Les autres locataires de la pension sont soit des personnes qui n'ont rien à voir avec la secte (du moins pour le moment) soit des nouvelles recrues. Celles-ci manifesteront une l'hostilité plus ou moins déclarée envers les Investigateurs.

Les repas

Si les Investigateurs prennent leurs repas à la pension, ils seront soumis à l'influence de la poudre qui attaque la volonté :
Pour chaque PJ ayant mangé ou bu à la pension, le gardien doit faire la moyenne de sa CON et de son POU, et comparer ce nombre sur la table de résistance avec un indice 16 sur l'actif, cela donnera la chance qu'a le personnage de succomber au pouvoir maléfique de cette poudre. Le jet devra être effectué à chaque repas. L'Investigateur ne se rendra compte des effets de la poudre que s'il réussit un jet sous la *Chance*.
Si l'Investigateur rate son jet de résistance : A la première absorbtion, il est saisi d'un calme profond et d'une étrange lassitude, une envie d'arrêter l'enquête qui lui apparait dénuée de sens. A la deuxième absorbtion, il se

Les mystères de la pension

En règle générale, les joueurs auront du mal à se déplacer dans la maison sans attirer l'attention des membres de la secte. Au fur et à mesure qu'ils approcheront de la vérité, l'hostilité se muera en agressivité, et une attaque de front sera envisagée. Le gardien décidera des "modalités".

La chambre en face de celle d'Elena Schwartz : c'est une pièce meublée mais qui est inoccupée semble-t-il depuis un certain temps. Elle est cependant arrangée pour accueillir un nouveau locataire. Si les Investigateurs réussissent un *T.O.C.*, ils trouveront sous le tapis un journal tenu par un certain *Paul Mac Fly*.
Le journal relatera les recherches de Mac Fly, qui était un détective privé engagé par la famille d'une personne qui avait disparu à la pension. Mac Fly rapporte qu'il se méfie de Newton, et que selon lui cette disparition sur laquelle il enquête n'est pas un cas isolé. Il ne comprend cependant pas comment la secte peut enlever les gens sans que personne ne se doute de rien. Le journal s'arrête brutalement le 20 octobre 1919.

La cuisine : est normalement équipée. Si les Investigateurs réussissent un *T.O.C.* ils ne trouveront rien de caché, à part des pots d'épices rangés dans une armoire. Si un joueur réussit un jet sous la *Chance* ainsi que sous la *Botanique*, il lui semblera qu'une des poudres trouvées dans l'armoire n'a pas l'aspect d'une épice ou de quelque chose d'approchant, car étrangement elle n'a pas de saveur. Ce pot contient en effet la fameuse poudre qu'utilisent Nolmany et Newton pour soumettre les

volontés des pensionnaires.

La chambre de Nolmany : elle est pauvrement meublée par rapport au reste de la pension. Dans l'unique armoire de la chambre, les Investigateurs pourront trouver une bure noire parmi les vêtements. Cette bure leur semblera familière ; c'est celle que portent les membres de la secte, s'ils en ont rencontrés. De plus au fond de cette armoire, se dissimule une grande boîte qui contient une réserve de poudre.

La chambre de Newton : les Investigateurs qui voudront entrer dans la chambre devront d'abord confronter leur pouvoir à celui de Newton sur la table de résistance. En effet, celui-ci a pourvu sa chambre d'un sortilège très puissant qui empêche les gens d'entrer. Affronter ce sortilège coûte 1d8 points de SAN si on rate son jet. Si le sortilège est vaincu, Newton sera informé que quelqu'un est entré chez lui. Paul Newton est cependant quelqu'un qui se déplace beaucoup, et il n'est à la pension qu'un jour sur trois en moyenne cependant il pourra prévenir Nolmany par téléphone.
Sa chambre est plus grande que les autres. Les Investigateurs en entrant remarqueront l'odeur étrange qui y règne, semblable à celle d'un animal sauvage. La pièce est bien meublée, il y a un lit, une table de chevet, une armoire sur la gauche et à droite un grand coffre en bois travaillé. Comme Newton fait entièrement confiance à sa porte "blindée", il a laissé négligemment traîner un carnet contenant le nom de toutes les personnes membres de la secte, ainsi que sa propre bure noire sur le lit.
Mais ce que ne savent pas les Investigateurs, c'est qu'ils ne sont pas seuls dans la pièce. En effet, dans le coffre, dort une drôle de bête, qui est l'animal favori de Newton. Cette bestiole ne se manifestera que si on s'approche du coffre. Elle bondira alors et attaquera ce qui se trouve dans son plus proche entourage. Cet animal est un *Mignon de Shudd M'ell*, et c'est terriblement féroce (voir caractéristiques).

L'attitude de la secte

Une fois que les Investigateurs auront réussi à empêcher le recrutement de nouvelles personnes, la secte ne cherchera plus à se dissimuler d'eux. Tous les efforts seront canalisés vers leur destruction. Dans chaque lieu public où ils iront, il y aura 4% de chances qu'un membre les repère, et les file. Ce membre avertira ses supérieurs et tentera à tout prix d'arrêter les joueurs, en leur tendant des embuscades, en les mettant sur des fausses pistes, etc.

A LEADVILLE
Informations réservées au gardien

La propriété de Leadville était le siège d'une grande famille qui fût ruinée lors de la guerre de secession. La propriété et ses terres furent laissées en friche jusqu'à ce que le Haut Sorcier arrive aux Etats-Unis et décide d'y élire domicile. Il s'y installa lui et ses suivants, ainsi qu'une tribu de goules qu'il contacta plus tard, et qui creusèrent un réseau de galerie sous la propriété.
C'est dans cet endroit que le Haut Sorcier est emprisonné dans une enceinte d'énergie mystique et qu'il attend avec rage sa libération. C'est aussi ici que Elizabeth Eastmann est retenue. Les dirigants de la secte ont un projet la concernant : puisqu'elle est initiée à la magie et que son père est mort, c'est elle qui prendra la suite du Haut Sorcier.
Celui-ci attaque de plus en plus les murs de sa prison invisible et bientôt il sera libre. Son principal ennemi étant éliminé, les pauvres fous qui ont suivi sa piste subiront le même sort et bientôt, il pourra de nouveau semer le chaos et la confusion sur la terre comme son maître Nyarlathotep.

La ville

En ville, les Investigateurs ne trouveront rien d'intéressant. Les gens connaissent la propriété, qu'ils appellent le château. Ils savent aussi qu'elle a été vendue à un riche politicien, qu'ils n'ont jamais vu. Certains habitants diront que d'étranges personnes vivent maintenant là-bas, et que le garde forestier n'a pas été vu depuis longtemps.

Le château

Le château est situé un peu à l'extérieur de la ville à l'entrée d'une vaste forêt. Toute la propriété est entourée d'un mur d'environ trois mètres de hauteur, infranchissable car recouvert de tessons de bouteilles. On ne peut accéder au château qu'en passant par la porte d'entrée, ou en passant par la forêt. Les Investigateurs ont cependant 30% de chances de se perdre dans la forêt et ils mettront dans ce cas 1d6 heures pour réussir à trouver le parc. La grille de l'entrée est grande ouverte. Par le bois, il n'y a qu'un grillage qui délimite la propriété.

Le parc : il est très vaste. C'est un ensemble d'anciens champs cultivés qui ont été transformés en pelouses. Au Nord-Est, s'étendent des étangs d'agrément. On peut trouver la cabane du garde forestier à l'orée du bois. Au Sud-Ouest des étangs, un accès mène au repaire des goules. La cabane du garde forestier est réduite à un tas de bois noirci par le feu.

L'entrée du repaire des goules : derrière un repli du terrain les Investigateurs découvriront un spectacle macabre qui marque l'entrée du repaire de goules. En effet on trouve là un tas de six mètres environ de hauteur, composé des cadavres en décomposition de dizaines de chiens de chasse, ceux de la propriété. Que voulez-vous,

les goules ne supportaient pas leur odeur ! Cette vision coûtera 1d8 points de SAN aux Investigateurs qui rateront leur jet, car bien que les chiens soient morts depuis plusieurs semaines, il leurs semblent encore entendre les hurlements de terreur des animaux massacrés.
Au pied du tas, une grande planche de bois. Enlevée, elle démasquera un trou d'un mètre cinquante de diamètre, où la lumière a du mal à pénétrer. De plus, tout Investigateur se trouvant à côté du trou lorsque la planche sera soulevée devra réussir un jet sous la CON. Si le jet est raté, la personne s'évanouira sous l'effet de la terrible puanteur qui s'échappe de l'orifice maudit. Si les Investigateurs décident de pénétrer dans le trou, se reporter au paragraphe "Le repaire des goules".

Le bâtiment principal

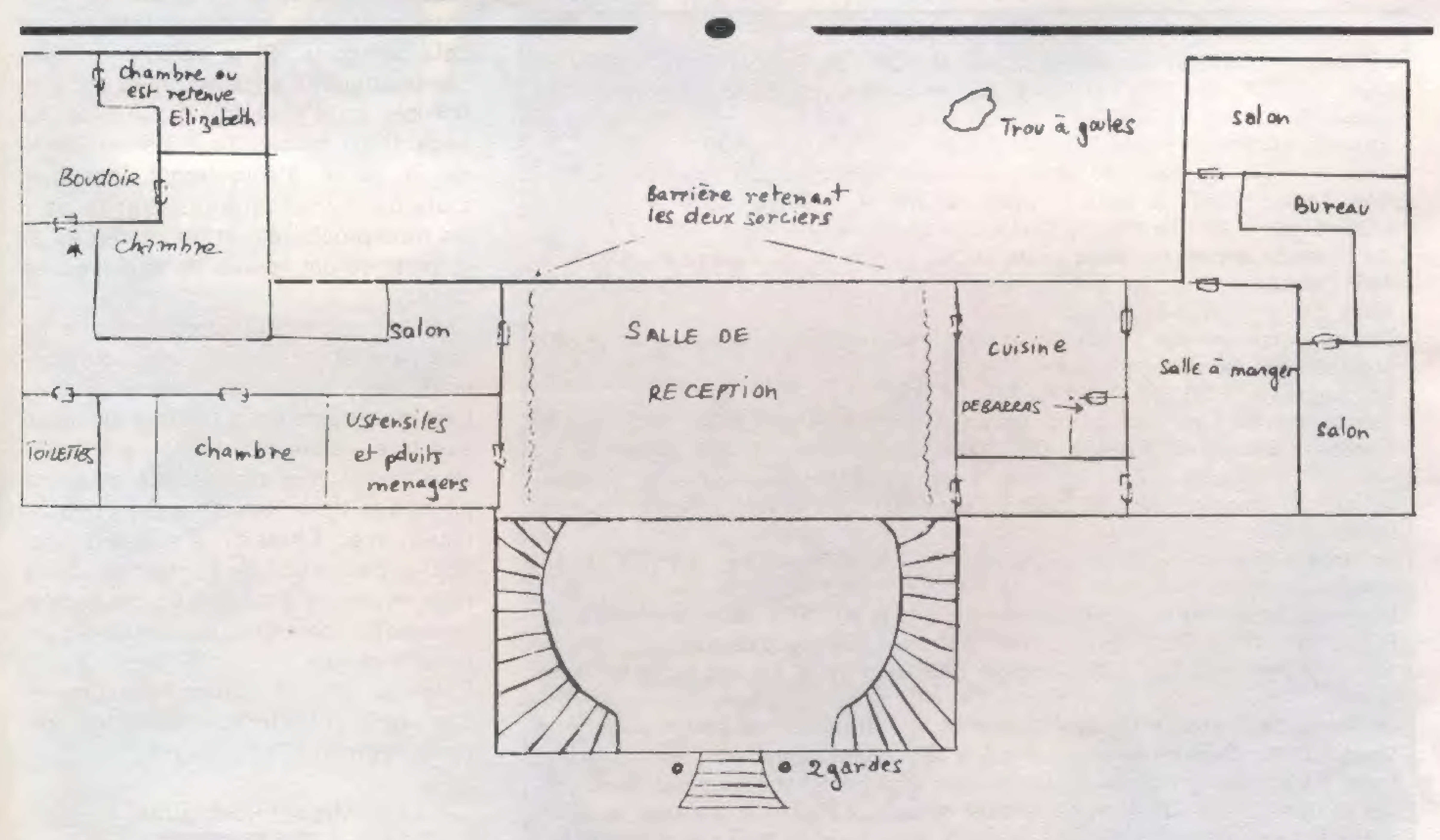
Le château a dû au temps de sa splendeur être très luxueux, mais le temps et les membres de la secte ont terni cette image, et ce lieu n'inspire plus que la crainte et la désolation.
Elizabeth Eastmann devinera la présence des Investigateurs à leur entrée au château, et elle essaiera de les contacter. Si le contact réussit, elle expliquera qu'elle est retenue au bout de l'aile ouest du château, et qu'il faut venir la délivrer avant de tenter quelque action que ce soit.
Si les Investigateurs passent par l'entrée principale, ils seront repérés par les gardes. S'ils entrent par derrière, ils repèreront l'entrée du repère des goules.

L'entrée du repaire des goules : si le soleil est couché, il y a une goule de garde devant l'entrée du repaire. Les PJ devront faire un jet sous la *discrétion* pour ne pas attirer l'attention de la goule. S'il vient à l'idée aux joueurs de pénétrer dans le domaine des goules, aucun d'entre eux ne ressortira pour raconter ce qu'il a vu...
Ce que les Investigateurs ne savent pas, c'est qu'en plus des gardes, les dirigeants de la secte ont décidé de protéger leur saint des saints par des chiens de garde très particuliers. En effet, ils sont parvenus à ranimer deux frères sorciers, qui se haissaient tellement qu'ils s'étaient entretués en se découpant en morceau (pour plus ample information, se reporter à la nouvelle "Talion" de Clark Smith, parue chez Presses-Pocket dans le recueil "Légendes du mythe de Cthulhu"). Ces deux sorciers sont chacun d'un côté du château, et ne sont séparés que par une barrière matérialisée par deux traînées blanchâtres, que seul pourra effacer le cimeterre trouvé dans la propriété de Colombus.
Dès que les Investigateurs entrent dans une pièce, ils sont attaqués par un fragment du corps d'un des sorciers. Même un jet sous la *Discrètion* ne pourra soustraire les joueurs aux sens aiguisés de ces horreurs. Voir un fragment coûte 1d8 points de SAN si on rate son jet. Si le fragment du corps est une main, celle-ci attaquera en s'agrippant à l'un des Investigateurs et lui fera 1d3 points de dégâts, les autres fragments ne feront que se jeter sur leurs adversaires, occasionnant un point de dégât. Si un fragment reçoit plus de 10 points de dégât (20 pour le torse), celui-ci se retire et appelle à lui le reste du corps, qui viendra à son secours à la vitesse de 5 mètres par round. Le corps réuni se reformera et cet acte coûtera à ceux qui le verront 1d10 points de SAN si le jet est raté, 1d3 s'il est réussi. Le sorcier reformé dira :
"Vous êtes envoyé par mon frère, vous périrez !"
Il ne peut plus être battu, car il est déjà mort. Si les deux sorciers se voient, ils se rueront l'un vers l'autre, n'étant arrêtés que par la barrière mystique. Si celle-ci est effacée par le cimeterre, les deux sorciers s'entredéchireront, et ne prêteront plus attention aux investigateurs.



L'assaut final

Si les Investigateurs réussissent à libérer Elizabeth Eastmann, celle-ci parlera peu. Elle demandera à tout le monde de la suivre pour détruire le Haut

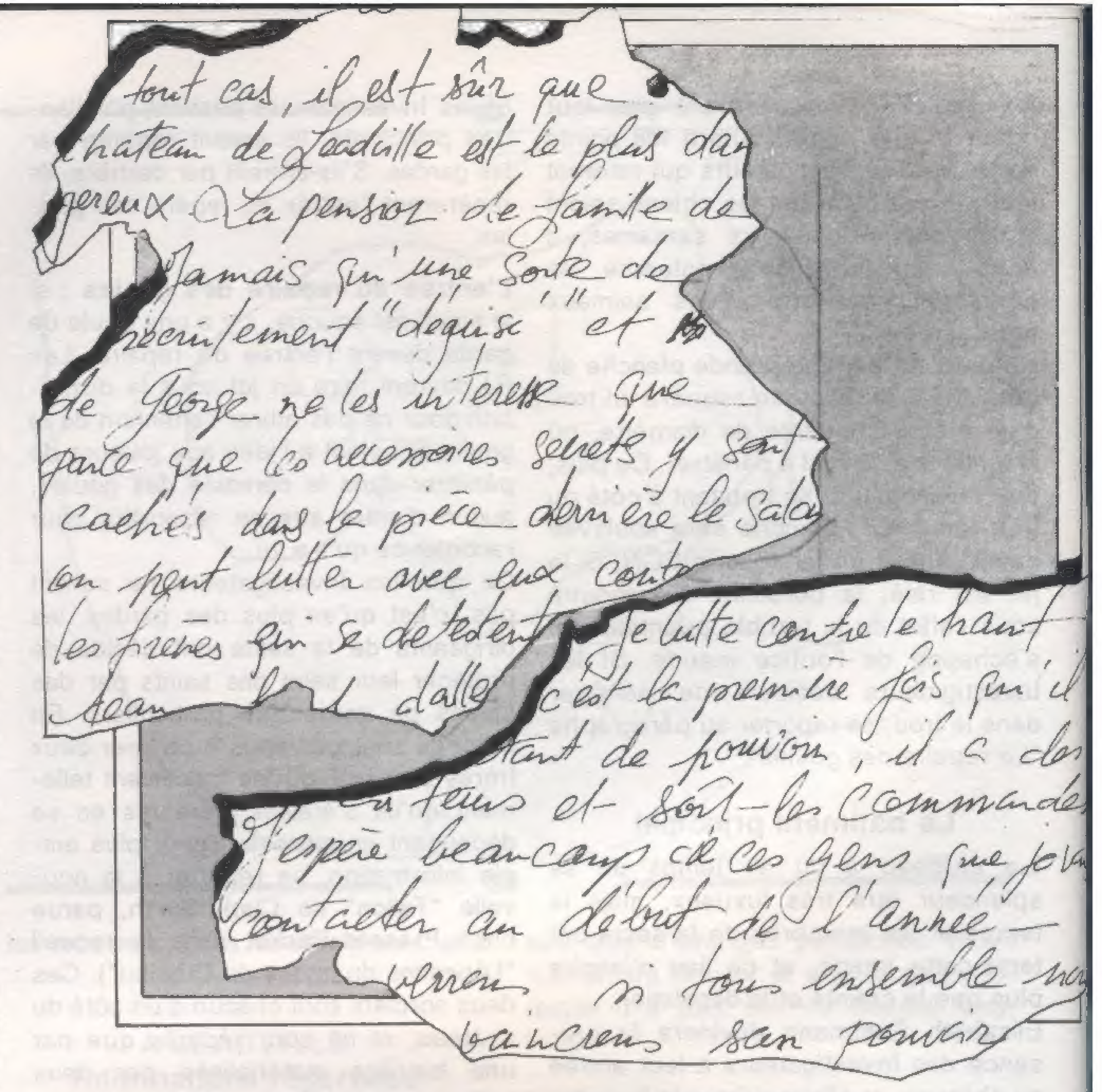


le premier n'occupe que la place de la salle de reception, c'est une pièce unique

Sorcier, si les deux sorciers n'ont pas été anéantis, ils n'attaqueront pas sur le passage d'Elizabeth. En chemin elle expliquera qu"elle va tenter de détruire le Haut Sorcier, et que pour cela elle a besion de la force spirituelle de tout le monde ; mais celle-ci n'est efficace que si elle est cédée de plein gré par le possesseur.

Le système de jeu est un peu compliqué à cet endroit de la partie, il est donc nécessaire de l'expliciter un peu : Elizabeth Eastmann a besoin du Pouvoir des Investigateurs pour vaincre le Haut Sorcier. A chaque round, les PJ doivent faire un jet sous le POU. Si ce jet est réussi, on considère que l'Investigateur a donné sa force spirituelle de son plein gré. Elizabeth ajoutera le POU du joueur au sien, mais le joueur diminué par cette opération devra réduire de moitié ses pourcentages d'attaque. Si le jet sous le POU est raté, l'Investigateur n'a pas la force morale de déléguer sa force spirituelle et pour ce tour, ses pourcentages seront normaux.

Elizabeth a besoin de ce surcroit de pouvoir pour réduire le volume de la prison du Haut Sorcier ; elle doit confronter son POU, ajouté éventuellement de celui des joueurs à celui du Haut Sorcier. Le volume de la prison est classé de 1 à 10, au départ, son volume est de 5. Si Elizabeth réussit son jet, le volume diminue de 1 sinon il



augmente de 1.

Dans la pièce il y a 1d6 dirigeants de la secte, plus Peter Newton, s'il est vivant. Ils se rueront sur le groupe. Elizabeth se mettra au centre et commencera son rituel. En face d'elle apparaîtra un homme, qui ne semble pas être dans ce plan d'existence, enfermé dans une sorte de cube. Si le volume atteint 10, Elizabeth disparaîtra brusquement et le Haut Sorcier sera libre, avec tous les désagréments que cela comporte. Si le volume de l'enceinte atteint 0 le Haut Sorcier dans un horrible cri s'éteindra, étouffé par sa cage. Dans ce cas, tous les serviteurs de la secte s'écrouleront inanimés, toute trace maléfique disparaîtra dans les trois propriétés, et les membres de la secte seront libérés de leur emprise mentale.

Elizabeth racontera alors l'histoire de son père et la sienne (voir l'introduction).

Les Investigateurs au terme de cette aventure gagneront 1d20% en *Mythe de Cthulhu*, s'ils ont assisté du début jusqu'à la fin à l'aventure. Ils pourront rester avec Elizabeth Eastmann pour apprendre un sort de contact avec une race inférieure (au gardien de décider laquelle), consulter les règles pour l'apprentissage.

Enfin les joueurs seront très contents d'en avoir enfin terminé avec les horreurs, du moins je l'espère !





LES PNJ

Le lieutenant Harvey Sweetfeel : FOR : 10 CON : 15 TAI : 11 INT : 13 POU : 13 DEX : 9 APP : 12 EDU : 13 SAN : 80 se servir d'un colt : 55, camouflage : 48, éloquence : 75

Thomas Landon : FOR : 7 CON : 7 TAI : 16 INT : 15 POU : 11 DEX : 11 APP: 14 EDU : 16 SAN : 60 Droit : 80 se servir d'un fusil : 35 Psychologie : 62

Tom Teillet : FOR : 15 INT : 11 CON : 12 TAI : 9 POU : 5 DEX : 14 APP : 9 EDU : 5 SAN : 20 Baratin : 75, Discrétion : 35, Se servir d'un fusil : 75

Un membre subalterne de la secte : FOR : 14 DEX : 13 INT : néant CON : 11 APP : variable POU : 9 TAI : variable SAN : 1 se servir d'un gourdin : 65 se servir d'un pistolet : 55

Dès qu'on les interroge, les membres de la secte perdent leur unique point de SAN et deviennent définitivement fous.

Le chevreau : FOR : 35 DEX : 18 INT : 20 CON : 25 POU : 15 TAI : 15 Tentacules : 80 % plus combustion forces

Elizabeth Eastmann : FOR : 5 DEX : 10 INT : 18 CON : 10 APP : 16 POU : 24 TAI : 14 SAN : 50 EDU : 17 Occultisme : 75 , Mythe de Cthulhu : 55 Psychanalyse : 40 Contacter télépathiquement quelqu'un : 52 , coût : 1 point de magie par round.

Le Haut Sorcier : FOR : 16 DEX : 9 INT : 25 CON : infinie APP : 2 POU : (nbre de joueurs +1) +3D6+2 TAI : 11 SAN : ??? EDU : 20

Un nouveau monstre : le Mignon de Shudde M'ell : FOR : 5D6 CON : 3D6+10 POU : 1D6 APP : 1D6 EDU : ... SAN : ??? TAI : 2D6 Coup de griffe : 60, Dégats: 1d6 Morsure : 55, Dég : 1d6 Perte de SAN 1d4 si le jet est raté, aucune si il est réussi.

Le Mignon de Shudde M'ell est ainsi appelé car il vit souvent sous terre, domaine de Shudde M'ell. C'est un quadrupède de la taille d'un léopard, mais nettement plus trapu. Il est recouvert d'une épaisse fourrure blanche. Sa bouche possède une rangée de dents, d'une dizaine de centimètres de long. Ses pattes sont munies de griffes acérées. Il peut occasionnellement se mettre debout sur ses deux pattes arrière. Son cadre de vie est polaire, un mâle a d'ailleurs été ramené par une expédition sur le continent Arctique, en 1834 (je n'invente rien, vous n'avez qu'à regarder Creepshow!) Malheureusement, on a perdu la trace de ce spécimen unique. On sait cependant que l'animal est très féroce.